

XtremPC

multimedia & hardware

IMAGINEA DIGITALĂ

Nova eră a fotografiei

COMUNICATI RAPID

Megatest de modemi

LUMEA EFECTELOR SPECIALE

Plugin-uri Photoshop

COREL DRAW 9

Un nou pas în grafica vectorială

ULTIMA ASCENSION

Jurnal de călătorie

ULTIMELE APARIȚII

Quake 3 Arena
Unreal Tournament
Theme Park World
NBA Live 2000
Opposing Force
Jane's USAF
Seven Kingdoms 2



PLĂCILE VIDEO

DE CALITATE

DAU MAGIE CALCULATORULOR!



WinFast 3D S325

Riva TNT2 M64
32 MB SDRAM
AGP 4X
300MHZ RAMDAC
Suport DirectX6
Suport OpenGL ICD
3D WinMark 99 900 +



WinFast 3D S320II

Riva TNT2
32/16MB SGRAM
AGP 4X
300MHZ RAMDAC
Suport DirectX6
Suport OpenGL ICD
3D WinMark 99 1000+



WinFast 3D S320II ULTRA

Riva TNT2 ULTRA
32MB SGRAM
TV OUT PAL
AGP 4X
300MHZ RAMDAC
Suport DirectX6
Suport OpenGL ICD
3D WinMark 99 1150+



WinFast GeForce256 SDR

GeForce256
32MB SGRAM
TV OUT PAL
AGP 4X
300MHZ RAMDAC
Suport DirectX
Suport OpenGL ICD

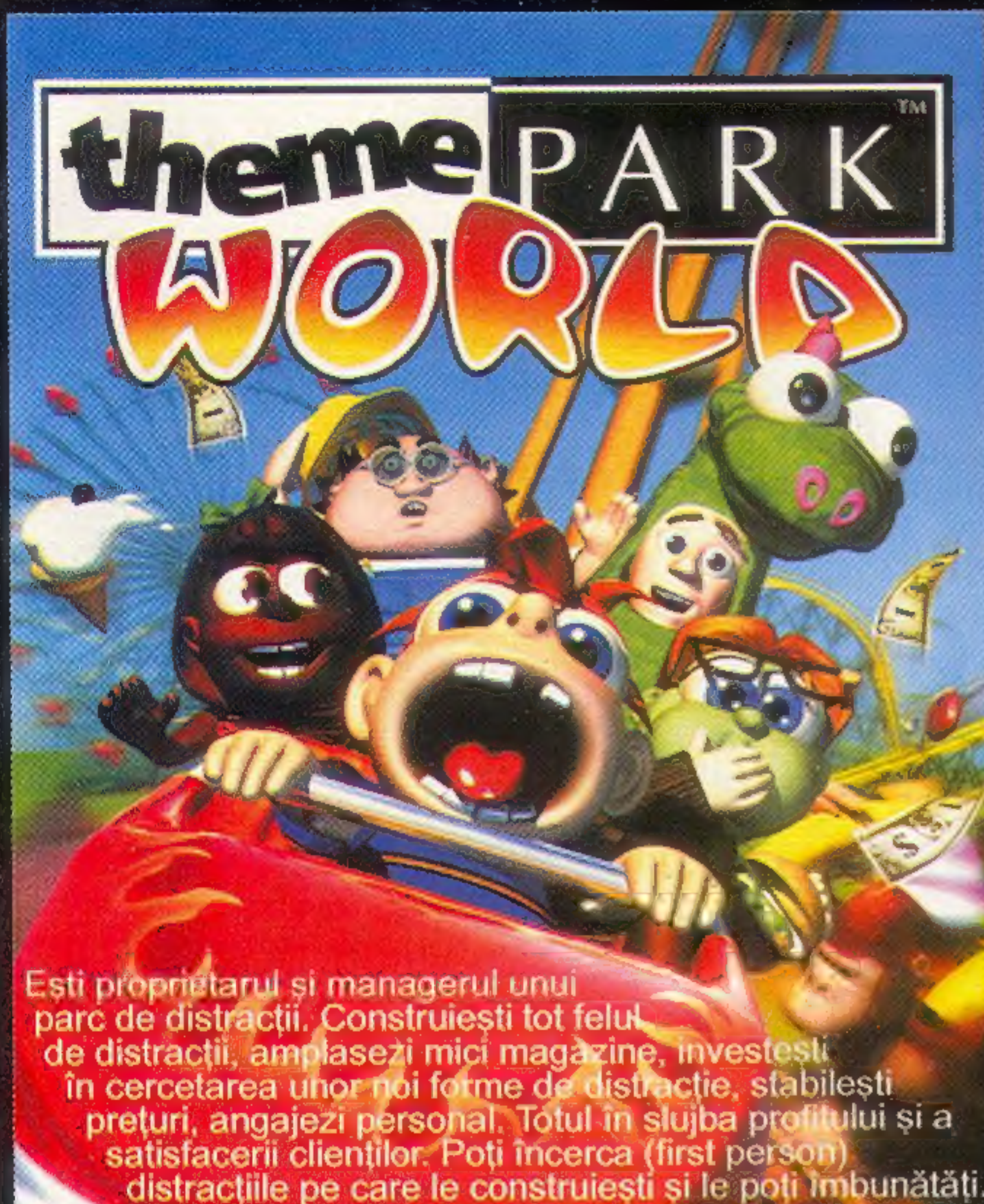


Romas Comercial s.r.l.
Str. Puskin nr. 18, Bucuresti
tel/fax: 01-231.28.66 ; 01-231.50.97
mobil: 094.552.607

comenzi en-gros
ROMAS
comercial

en-detail
best
computers

Fii rău, fii bun...Joacă !



theme PARK WORLD

Esti proprietarul și managerul unui parc de distracții. Construiești tot felul de distracții, amplasezi mici magazine, investești în cercetarea unor noi forme de distracție, stabilești prețuri, angajezi personal. Totul în slujba profitului și a satisfacerii clienților. Poți încerca (first person) distracțiile pe care le construiești și le poți îmbunătăți.

Oricare dintre aceste jocuri are cutie și manual în limba română și costă

25,5 \$

prețul nu include TVA

Cel mai complet joc de fotbal. 850 de cluburi din 18 campionate. Joacă cu cele mai puternice 32 de echipe ale secolului, inclusiv Naționala României, Steaua și Rapid, sau împotriva lor! Jocul îți "prinde" stilul și îți va combate tacticile. Toate durtățile fotbalului sînt prezente.



Magazinul tău de calculatoare îți oferă multe alte jocuri de la ELECTRONIC ARTS

AH64D Longbow Classic, Aliens VS Predator, Alpha Centauri, ATF Classic, Beasts & Bumpkins Classic, Biggest Names Best Games II (Fifa '98, RTWC, Need for Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger Woods '99), Blade Runner Classic, Command & Conquer Mega Box (Red Alert + Counterstrike + Aftermath), Command & Conquer Megabox, Cricket 2000, Croc 2, Cyper Tiger, Dark Omen Classic, Darklight Conflict Classic, Darkstone, Die Hard Trilogy 2, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, ESPN X Games Pro Boarder, F-15, F-18, FA Premier League Manager 2000, Fifa 98 World Cup, Fifa

'99, Fifa: Road to the World Cup 98, Fifa Soccer Manager Classic, Fighter Pilot, Fleet Command (Battle Group), Flight Unlimited III, Future Cop LAPD, ICC World Cricket, Israeli Air Force, Lands of Lore 3, LBA 2 Classic, Madden NFL 99, Madden NFL 2000, Moto Racer 2, Nascar Revolution, Nascar Road Racing, Nascar 2000, NBA 98 Live, NBA Live 99, NBA 2000, Need for Speed 3 (Hot Pursuit), Need for Speed 4 (Road Challenge), NHL 2000, NHL '99, Queen The Eye, Populos 3, Privateer 2 Classic, Recoil, Redline, Rugby World Cup, Shogun, Sid Meyers Gettysburg Classic, SimCity 3000, Sim City 2000, Slave

Zero, Sports Car GT, Superbike World Championship, Syndicate War Classic, System Shock 2, Test Drive 4x4, Test Drive 5, Theme Hospital Classic, Theme Park Classic, Theme Park World, Tiberian Sun, Tiger Woods, Trespasser, Triple Play Baseball 2000, Ultima Ascension, Ultima Collection, Ultima Online Second Age, USNF 97, USAF Jets, Wargames, Wing Commander 4 Classic, Wing Commander Prophecy Gold (Wing.Com. + Secret Ops), World Cup Cricket, World of Combat 2000, World Rugby 2000, World War II Fighters, World War II Flight Combat, X Files Unrestricted Access, X Files The Game

Jocurile subliniate se află în promoție specială (prețuri între 11 și 26\$). Grăbește-te să comanzi acum.

magazinul tău de calculatoare

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.25 București, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu) București, tel: 01-310.28.32
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

best
computers



XtremPC Numărul 7
Design copertă: XtremDesign (Albastru Indigo)

Adresă: Puskin 18, București 1, România
e-mail: redactia@xtrempc.ro
Web: http://www.xtrempc.ro

REDACTOR ȘEF Camil Perian
ȘTIRI Adrian Dorobat/Dan Dimitrescu
INTERNET Cristi Radu
HARDWARE Cristi Radu/Alex Bartic
MULTIMEDIA Remus Gradin
 Adrian Dorobat
JOCURI/DIVERSE Dragoș Inoan
 Dan Dimitrescu și ceilalți
CONSULTANT FINANCIAR Silviu Petrescu
TEHNOREDACTARE Sebastian Bob
MARKETING 231.28.66
PAGINĂ WEB Softnet

XtremPC este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Puskin 18. Drepturile asupra numelui și siglei XtremPC aparțin Romas Comercial SRL. Reproducerea parțială sau totală a textelor sau imaginilor din revistă fără acordul scris al firmei producătoare este interzisă și se pedepsește conform legilor. Va vom prinde oriunde v-ați afla.

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC

CUPRINS

Xtrem Xplorer

| | | | |
|----------------------|----|------------------------|----|
| Internet/Știri | 6 | Ultima Ascension | 12 |
| .plan Update | 10 | Forum Xtrem | 14 |

Multimedia

| | | | |
|--------------------------------|----|----------------------------|----|
| Vienna Sound Font | 16 | Corel Draw 9 | 22 |
| Cakewalk Pro Audio 9 | 17 | Plugin-uri Photoshop | 24 |
| Cool Edit 2000 | 18 | Lost Marble's Moho | 28 |
| Acoustica 2.0 & MP3-2000 | 19 | Headline Studio 1.0 | 29 |
| Microsoft Office 2000 | 20 | Galerii Xtreme | 30 |

Hardware

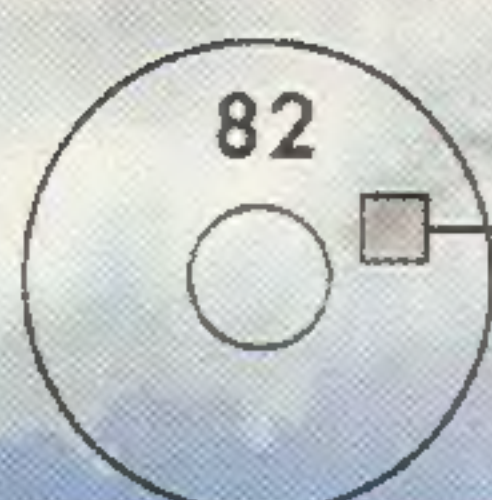
| | | | |
|---|----|--|----|
| Mega test modemuri | 34 | Top Gun & HP DeskJet 970 Cxi | 46 |
| Camere foto digitale | 36 | MatroxG400/Power Color M64/ Desperado venta | 48 |
| Aureal SQ2500/ Maxi Sound Fortissimo | 44 | | |

Prezentari

| | | | |
|---------------|----|------------|----|
| Gunship | 50 | Halo | 54 |
| F/A-18 | 52 | | |

Prezentari

| | | | |
|---------------------------------|----|---------------------------------|----|
| Seven Kingdoms 2 | 56 | Tonic Trouble | 71 |
| Codename: Eagle | 58 | Nerf Arena Blast | 75 |
| Flight Unlimited 3 | 60 | Championship Manager 2000 | 72 |
| Interstate 82 | 62 | Theme Park World | 74 |
| NBA Live 2000 | 64 | Unreal Tournament | 76 |
| Half Life: Opposing Force | 66 | Football Manager 2000 | 79 |
| Quake 3 Arena | 68 | Jane's USAF | 80 |



84

Glória

VTCD

99

88

92

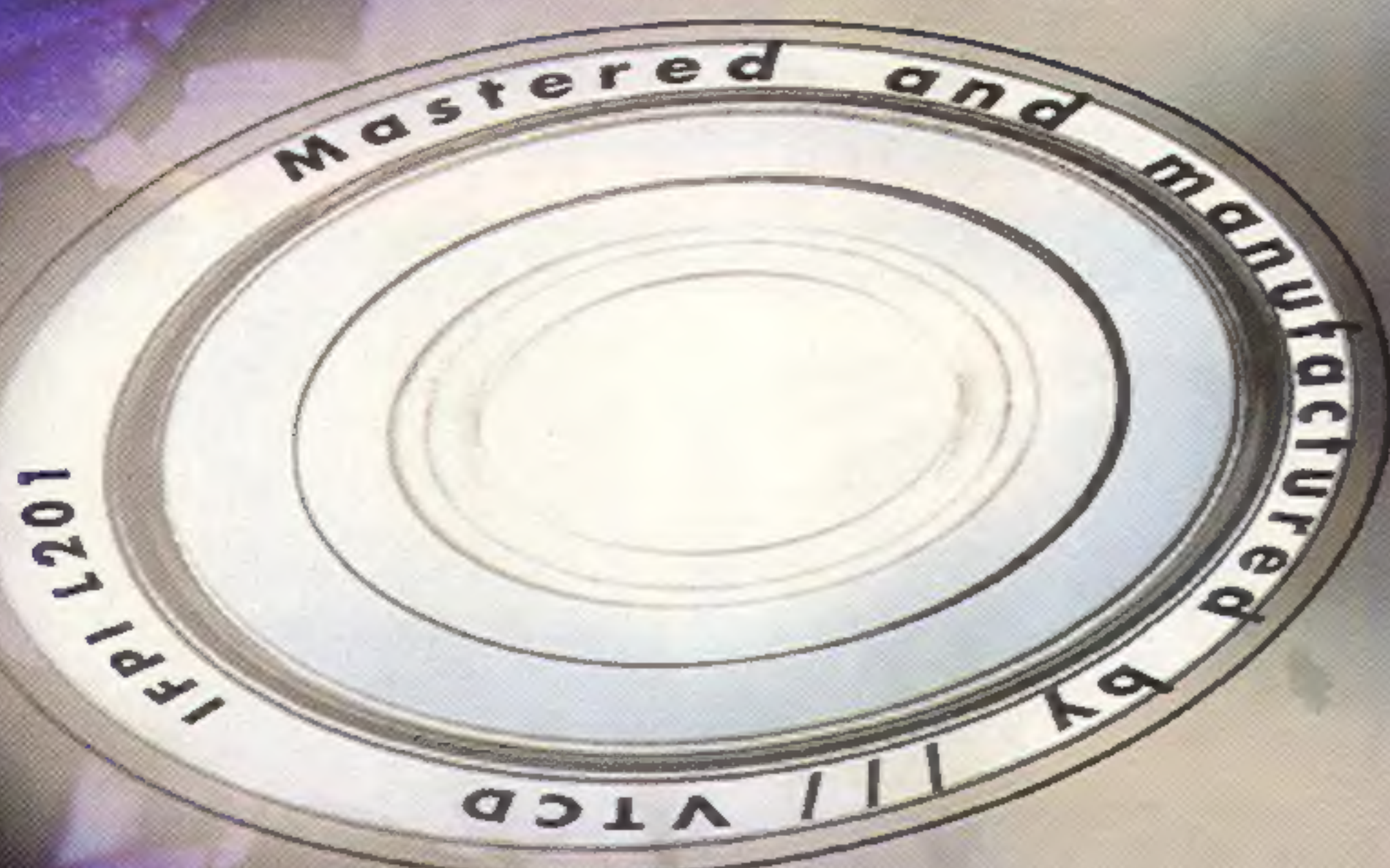
2000

1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000

VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár



CD-AUDIO ●

CD-TEXT ●

CD-EXTRA ●

CD-ROM ●

CD-ROM/XA ●

CD-I ●

PHOTO-CD ●

VIDEO-CD ●

Ø 80mm ○

Ø 120mm ○



V

T

C

D

CUPRINS

- Asasinul a fost preluat...
- China nu pare să fie de acord cu Windows 2000
- Cameră foto digitală de la Casio
- Cavedog renunță la Amen: The Awakening
- Război fără nume inițiat de români
- Vestii bune de la MetaCreations
- Sfârșitul visului?
- Un hacker fură 300.000 de numere de cărți de credit
- Noi alieni de la creatorii X-COM-ului
- Primul procesor de 1GHz
- Dreamweaver3 & Fireworks3 Studio
- Medicament pentru cei dependenți de drogul vitezei
- Monitoare din categoria elefant
- Sherman Project
- Rabinii interzic Internetul

Asasinul a fost preluat...

TakeOver este noul nume al jocului (fost Hitman) dezvoltat de firma românească Enter. Numele reflectă mai bine modul de joc 3D shooter/Role Playing. Echipa formată în prezent din 5 persoane, speră să lanseze un rolling demo în câteva săptămâni.



STIRI - INFORMAȚII - REPORTAJE - BETA TEST - FORUM - CONCURS

INTERNET

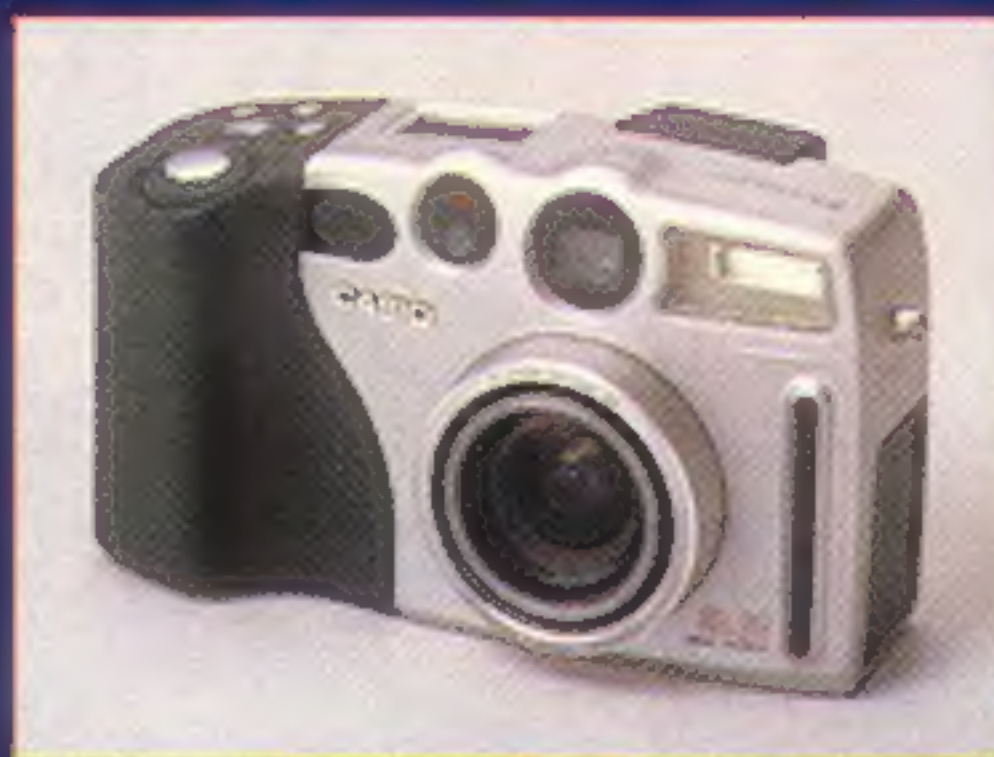
China nu pare să fie de acord cu Windows 2000

La începutul acestui an, agenția Reuters a publicat un raport conform căruia guvernul chinez ar interzice folosirea Windows 2000 pe calculatoarele aparținând instituțiilor de stat. Știrea a apărut inițial într-un cotidian local, Yangcheng Evening News, care adăuga că oficialii chinezi vor utiliza în schimb Red Flag Linux; o platformă software dezvoltată de informaticienii chinezi și bazată pe sistemul de operare Linux. Acest lucru se presupune că va stimula producția internă de software și va economisi statului zeci de milioane de dolari. Contactat de Reuters, Microsoft a declarat prin intermediul purtătorului de cuvânt Erin Brewer că este vorba doar de un zvon nefondat și că unele ministere chineze testează deja variante preliminare ale noului sistem de operare Windows 2000.

În prezent, Windows domina piața sistemelor de operare în China și deși rata pirateriei depășește 90%, guvernul chinez a declarat că folosește copii înregistrate ale produselor Microsoft.



Cameră foto digitală de la Casio



Casio a anunțat lansarea primei camere foto digitale cu 3,34 megapixeli. QV-3000 EX poate să captureze imagini la rezoluții foarte ridicate, până la 2048x1536 pixeli. Camera este dotată cu lentile Canon F20 3x cu zoom optic și apertură largă și un ecran de control TFT de 1,8 inch. Printre cele mai interesante opțiuni se află modul continuu, în care camera înregistrează 3 imagini la jumătate de secundă una de cealaltă și un mod nocturn, care folosește un algoritm special pentru a reduce parazitii din imagine, precum și patru tipuri diferite de flash. Camera poate utiliza un microdrive IBM de 340 de MB, care poate înmagazina 245 de fotografii la rezoluție maximă. Casio QV-3000 EX va apărea în magazine începând cu martie a.c. și va costa sub 1.000 de dolari, ceea ce înseamnă mai puțin decât multe din camerele actuale.

Cavedog renunță la Amen

Cavedog Entertainment și-a anunțat intenția de a renunța la producția jocului first person action Amen: The Awakening. Povestea jocului îl urmărea pe agentul Bishop Six, membru al unei unități supersecrete a serviciului britanic SAS, în timp ce încerca să își croiască drum printr-o lume cuprinsă de o stranie nebunie generală cauzată de trecerea în mileniul al treilea. Amen urma să pună accent mai mult pe poveste și pe șiretenia și agilitatea jucătorului decât pe capacitatea sa de a împrăstia proiectile în stînga și în dreapta. În plus, era singurul program Cavedog care nu avea nici o legătură cu universul Total Annihilation.



Decizia de a închide proiectul Amen a fost luată în urma unei "refocalizări a producției interne". Și cum Amen ramăsese mult în urma programului de lucru, Cavedog a hotărât că e mai bine să își concentreze atenția către noul set de expansiune pentru Total Annihilation: Kingdoms: Iron Plague, care urmează să apară în martie 2000 și asupra dezvoltării comunității online Boneyards.

Război fără nume, inițiat de români



No Name War este numele de lucru al jocului la care muncește de ceva vreme firma românească **AMC Creation**. Acțiunea se petrece într-un viitor îndepărtat, pe o planetă dintr-o galaxie foarte îndepărtată, unde coloniștii se luptă între ei pentru supremație. Povestea este destul de vagă în acest punct, iar grafica, deși arată bine, nu este foarte originală, semănând destul de mult cu cea din mult aclamatul (la vremea lui) Total Annihilation. Ca toți producătorii, **AMC** promit tot felul de avantaje: accelerare hardware orientată spre 3dfx și suport Direct3D, multiplayer în maximum 16 jucători, terenuri generate aleator cu dimensiuni de pînă la 100x100 ecrane, succesiune zi-noapte, lumini dinamice și efecte multilayer.

Rămîne de văzut dacă vor reuși să ducă acest proiect pînă la capăt și dacă No Name War se va putea impune pe o piață deja saturată de RTS-uri. Oricum, inițiativa este laudabilă și le urăm succes.

Vești bune de la MetaCreations



MetaCreations a lansat pe piața Carrara, o soluție completă pentru modelare și animație 3D. Programul este un hibrid între Ray Dream și Infini-D și promite libertate creativă nelimitată pentru artiști precum și o multitudine de opțiuni comune programelor 3D high-end: sisteme de particule, modelare organică, lens-flare și motion blur, dinamica și o multitudine de obiecte predefinite (ClipArt 3D). Totodată, **MetaCreations** a pus la dispoziția utilizatorilor versiunea a șasea pentru programele Fractal Design Painter și Kai Power Tools. Painter are numeroase îmbunătățiri ale modului de lucru și unelte noi, iar Kai Power Tools este un set cu totul nou de filtre foarte interesante.

Sfîrșitul visului?

Nu mulți se așteptau ca visul numit **Falcon 4.0** să se termine atît de curînd. Din păcate, managementul Hasbro nu pare să fi apreciat prea mult evoluția acestui produs și a decis concedierea întregii sale echipe. Desigur, împreună cu ei au plecat și alți 2400 de oameni, toți cei care mai lucrau la studiourile Microprose din Alameda, California. Multe proiecte ambițioase și-au găsit astfel sfîrșitul, printre ele aflîndu-se și F-15, primul add-on al lui Falcon. Cei de la MPS ne asigură că Gunship, Tank Platoon și B-17 sunt încă în lucru, dar rămîne de văzut cărui public îi vor fi destinate ele.

Concedierea masivă a survenit în ziua care a urmat lansării patch-ului 1.08, ce aduce jocul (lansat într-o formă de beta) la o stabilitate foarte bună. În mod surprinzător, între timp au mai apărut două patch-uri neoficiale, lansate de foștii programatori ai jocului. Ele pot fi găsite, împreună cu mai multe noutăți despre o eventuală relansare a proiectului, la <http://www.ibeta.com>.



THE NET ADVANTAGE
HappyLine

Acces pe **INTERNET** la prețuri cuprinse
între 65.000 și 590.000 lei (TVA inclus)
Prețuri în lei, garantate pînă la 30 aprilie 2000

| Denumire abonament | Durată* | Preț (lei) | Pentru instalare primești gratis | Conturi e-mail gratis | Spațiu pe web gratis |
|--------------------|---------------------------|------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------|
| TEST | 4 ore | 65.000 | Dischetă+Manual | 1 | - |
| START | 8 ore | 110.000 | Dischetă+Manual | 1 | - |
| LIGHT | 20 ore | 210.000 | Dischetă+Manual | 1 | 2MB |
| MEDIUM | 30 ore | 305.000 | CD+Manual | 3 | 3MB |
| TOP | 50 ore | 465.000 | CD+Manual | 3 | 5MB |
| UNLIMITED | Nelimitată timp de 1 lună | 590.000 | CD+Manual | 7 | 10MB |

* Între orele 23:00-07:00 durata este mai mare cu 25%

✓ Nu se percepe taxă de conectare.

✓ Non stop suport tehnic **gratuit** la (01) 402.24.34
Pentru oferta completă și mai multe detalii sunați la (01) 402.24.02

Un hacker fură 300.000 de numere de cărți de credit

Un hacker a furat 300.000 de numere de cărți de credit din arhivele confidentiale ale magazinului on-line CD Universe și le-a cerut proprietarilor 100.000\$ ca să nu le facă publice. În urma refuzului acestora, hackerul, care se ascunde sub alias-ul Maxim, a afișat numerele pe un site numit „The Maxus Credit Card Pipeline”. Site-ul a rămas nedepistat de oficialități timp de două săptămîni, perioadă în care au fost distribuite peste 25.000 de numere de cărți de credit. FBI-ul a intrat în cele din urmă pe fir și a închis site-ul duminică, 9 ianuarie. Ei încearcă să-l localizeze pe așa numitul Maxim, a cărui adresă reală este undeva în Europa de Est.

Noi alieni de la creatorii X-COM-ului

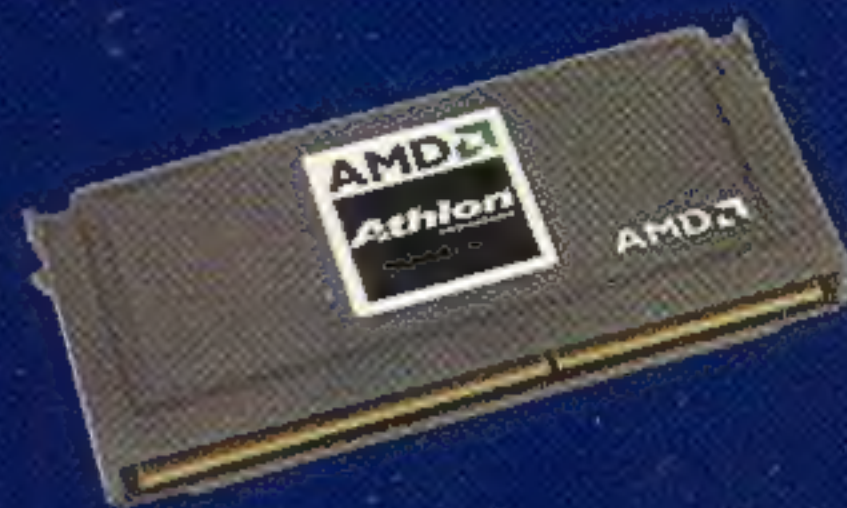


Piasată într-un moment în care omenirea este la un pas de dispariție, noua producție de la Mythos Games te pune în postura de a deveni marele salvator al pămîntului din fața invaziei extraterestre. Tu ai devenit ultima speranță a omenirii iar brigada pe care o vei conduce Terran Liberation Army este singura forță capabilă să mai reziste. Jocul are la bază o idee puțin deosebită față de alte producții de gen, renunțându-se la principiul banilor și trecîndu-se la cel al forței, singura metodă de a face rost de noi arme, tehnologii sau informații. Dreamland, numele fiind provizoriu, va fi un tactical squad-based combat cu o foarte mare libertate de acțiune, ajungînd de-a lungul jocului să poți controla atât forțe aeriene cît și terestre pentru a anihila teroarea alienilor. Apariția este planificată pentru sfîrșitul acestui an iar distribuția va fi asigurată de Virgin iar în România de Best Computers.



Primul procesor de 1GHz

AMD a anunțat la Consumer Electronics Show din Las Vegas lansarea unui procesor Athlon la 800 MHz care atinge performanțele celui mai rapid procesor Pentium III și le și depășește pe alocuri, după spusele analiștilor. Totodată, împreună cu KryoTech și Compaq, AMD a demonstrat publicului performanțele unui Presario avînd la bază primul procesor cu viteza de 1GHz(1000MHz). Dar, consumatorii nu vor vedea prea curînd acest model în magazine: cooler-ul KryoTech care racește pînă la -40 de grade echipează de obicei stații de lucru super-performante.



Dreamweaver 3 & Fireworks 3 Studio

Macromedia va începe din februarie livrarea către cumparatori a programului Dreamweaver 3 Fireworks 3 Studio, o soluție completă pentru realizarea design-ului paginilor de web și managementul site-urilor. Dreamweaver 3 este singurul program de web development cu suport Roundtrip HTML și Roundtrip XML, dînd utilizatorului control asupra codului sursă. Fireworks vine să-l completeze din punct de vedere grafic, avînd unelte special concepute pentru a crea imagini și a le transforma în formate web friendly. Pe Internet, pachetul este disponibil de la sfîrșitul lui decembrie la pretul de 399\$ pentru produsul full și 249\$ pentru kitul de upgrade.

Medicament pentru cei dependenți de drogul vitezei.

Fanii seriei Need for Speed se vor bucura să aude că Electronic Arts le pregătește o surpriză: Need for Speed 5: Porsche Unleashed va apărea în luna martie a acestui an.

Veti avea ocazia să conduceți 80 de modele din cei 50 de ani de existență ai firmei Porsche, începînd cu Roadster 356 din 1948 și terminînd cu Porsche 996 Turbo, programat să apară pe piața la sfîrșitul acestui an.



Vor exista două tipuri distincte de joc, unul bazat pe misiuni și celălalt orientat către realizarea unei cariere stralucite de șofer. Printre feature-urile cu care se mîndresc producătorii se numără: modele 3D animate pentru șoferi, diverse condiții meteo, trasee cu scurtături, intersecții și drumuri alternative, bordul mașinii animat și iluminat realist și mișcări ale camerei care simulează mișcările capului șoferului în interiorul mașinii.

Monitoare din categoria elefant

Cine s-a saturat de monitoarele înghesuite de 14" și 15" poate să vizeze la o alternativă din partea opusă a scalei: PDP-505HD este un monitor produs de Pioneer de 50 de inchi cu plasma, care permite rezoluții de 1280 x 768 cu raport de aspect 16: 9 și 1024 x 768 cu raport de aspect 4: 3. Numărul maxim de culori pe care îl poate afișa este 16,77 milioane de culori, iar dot pitch-ul este de 0,85 X 0,80. Display-ul cu plasma afișează o imagine atît de precisă și clară încît ai putea crede că te uiti printr-o fereastră (cel puțin așa afirmă producătorii). Ce e cert este că la o diagonală de 50", ar trebui să stai la o distanță apreciabilă de monitor, iar dot pitch-ul nu este nici el foarte ergonomic. PDP505HD poate fi agatat pe perete și permite 5 moduri de vizionare TV (dintre care unul cinema wide) așa încît doritorii (cu bani) își pot amenaja un cinematograful la ei acasă.



Sherman Project



Luna aceasta ni se pregătește lansarea lui Sherman Project, unul din cele mai promitatoare mod-uri pentru **Half Life**.

Sherman se bazează pe conceptul lui **Rainbow Six** (Sherman a fost numele purtat de acesta din urmă în timpul producției), dar se concentrează pe jocul de rețea. Doua echipe se înfruntă pe hărți realiste, pînă cînd una dintre ele este anihilată.

Fiind vorba de un mod pentru **Half Life**, este evident că vor apărea repede multe hărți produse de entuziaști, ceea ce constituie un avantaj față de R6. În varianta inițială vor fi incluse și cîteva hărți copiate după unele din R6,

plus cîteva originale.

Sigur, există multe conversii totale asemănătoare pentru acest joc, dar premiza lui SP este mai realistă. Aici armele nu vor fi cumpărate, ca în **Counter Strike**, ci pot fi alese după bunul plac la începutul misiunii. De asemenea, jucătorii trebuie să aibă în vedere stamina, care este necesară pentru a executa acțiuni mai complicate, cum sunt alergatul și saritul. Despre acest mod vom vorbi mai pe larg în numărul viitor, cînd îl vom și include pe CD.



Rabinii interzic credincioșilor folosirea Internetului

O serie de lideri ai unor secte ultra-ortodoxe israeliene le-au interzis credincioșilor să mai folosească Internetul și calculatoarele deoarece în opinia lor, multe din site-uri i-ar putea duce în ispită. Totul a pornit de la conducătorii celei mai influente secte hasidice, care au ajuns la concluzia că, deși Internetul s-a dovedit folositor pentru răspîndirea învățăturilor Bibliei, pericolul prezentat de site-urile pornografice este prea mare. În curînd, rabinii tuturor sectelor ultra-ortodoxe au eazut de acord în această problemă. Hotărîrea de a interzice folosirea Internetului va afecta peste jumătate de milion de oameni pentru care cuvîntul rabinului este lege. Este pentru prima oară cînd liderii sectelor ultra-ortodoxe cad de acord în unanimitate asupra unui subiect.



**Firma Kappa
va invita în luna
ianuarie la noul
SHOW-ROOM
de pe b-dul Regina Elisabeta
nr. 8 - 10
ACCES INTERNET GRATUIT!**

Subiect

.plan Update

Redactor

Cristi Radu

.PLAN UPDATE

Seria Quake va lua o pauză... Următorul joc de la ID, chiar dacă nu se va numi Quake, va revoluționa din nou.

.PLAN UPDATE**Nume:** Tim Sweeney**Firma:** Epic MegaGames**Poziție:** Programator principal**Proiect:** Unreal Tournament

Sursele de Linux pentru Unreal Tournament server au fost facute publice, însă cea mai mare știre este că vor apărea porțiuni importante și din sursele Unreal. Ideea ID se pare că prinde, câștigul imediat fiind o comunitate Unreal Tournament așa cum există și o comunitate Quake, care se ocupa cu modificările jocului. Deja au început să apară mod-uri (modificări față de jocul inițial), cele

mai interesante în acest moment fiind Digital Extremes și Uwar, pe care o să le includem și pe CD-ul nostru în numărul viitor. Așa că rămâneți pe fir...

**.PLAN UPDATE****Nume:** John Carmack**Firma:** Id Software**Poziție:** Programator principal**Proiect:** Deocamdată nici unul

Probabil cea mai importantă știre a sfârșitului anului 1999, după cea a apariției jocului Quake 3 este cea cu sursele Quake 1. Anume, John a hotărât că a trecut destul de mult timp de la apariția Quake 1, astfel încât poate să facă publice sursele jocului. Dacă vă uitați pe ele veți vedea că nu sunt așa de complicate însă ce mai joc au scos din ele, ce mai joc...

Acesta este doar începutul se pare, deoarece sursele de la Quake 2 vor fi facute publice și ele în curând, tocmai că nu sunt mari diferențe pe partea de programare între versiuni.

Între timp, se pare că seria Quake va lua o mică pauză, cel puțin John așa intenționează, pînă ce el se mai documentează în alte domenii multimedia astfel încât următorul joc de la ID, chiar dacă nu se va mai numi Quake, să revoluționeze din nou.

**.PLAN UPDATE****Nume:** Eric Biessman**Firma:** Ravensoft**Poziție:** Programator**Proiect:** Soldier of Fortune

RavenSoft încearcă cu disperare să scoată Soldier of Fortune cît mai curînd cu putință. În momentul de față jocul este aproape gata, CTF-ul funcționează cum trebuie și datorită tehnologiei GhouL numărul caracterelor din joc se poate modifica după preferințe, într-un număr de variante destul de mare. Avînd în vedere că pe 20 ianuarie este anunțat Private Wars, add-onul de la Hidden and Dangerous e pe cale să apară iar Team Fortress 2 este aproape gata, se pare că va fi o concurență acerbă în domeniu, iar engine-ul de Quake 2, chiar și modificat, s-ar putea să nu mai fie de actualitate la data apariției. Daikatana este cel mai bun exemplu.

.PLAN UPDATE**Nume:** Cristian Radu**Firma:** XtremPC**Poziție:** 69**Proiect:** Diablo 2

Dată apariției lui Diablo 2 a fost amînată de atîtea ori încît încep să mă întreb dacă există într-adevăr vreo dată la care apare Diablo 2. Probabil că o să apară așa, dintr-o dată, încît cineva o să spună: „Hei am văzut Diablo 2 la magazin, spuneți-le și celorlalți!”. Ceea ce e sigur, este că în momentul de față jocul este terminat și se mai fac doar teste de rețea și balansarea echitabilă a caracteristicilor personajelor din joc. În rest, jocul va apărea cînd va fi gata, ca de obicei...

La MacWorld, ianuarie 8, Diablo 2 a fost vedeta alături de Halo. Dacă vreți să jucați Diablo 2 pe Mac, se va putea, însă asigurați-vă un mouse cu 2 butoane.





Revista de comunicații a mileniului III



Într-o lume în schimbare ...

- **Trebuie** să ai acces la cele mai proaspete informații în domeniul telefoniei mobile;
- **Trebuie** să afli cum evoluează lumea comunicațiilor fără fir;
- **Trebuie** să fi în contact cu cei mai importanți oameni din telecomunicații;
- **Trebuie** să știi ce îți rezervă viitorul.

**Pentru toate acestea ai nevoie de
cea mai bună revistă în domeniu**



denumirea noua a revistei **GSMag@zin**

Subiect

Jurnal DA

Număr

1

Redactor

Cristi Radu

ULTIMA IX ASCENSION

Face parte din acea categorie de jocuri care o data ce începi să le joci nu te lași pînă nu le termini, de mai multe ori dacă se poate.

Adevarul este că în ultima vreme au apărut puține jocuri cu adevărat bune. Cine mai ține minte cînd au apărut Loom, Monkey Island și Elite? Ce vremuri erau...

Ultima 9 Ascension face parte din această categorie, a jocurilor cu pedigree, jocuri care o data ce începi să le joci nu te lași pînă nu le termini, de mai multe ori dacă se poate, de fiecare data mirîndu-te de lucrurile care le-ai scapat.

Intrarea în universul Ultimei a fost întotdeauna puțin ciudată, fiindcă nimeni nu vrea să te pacalească, este vorba despre un joc, un Jumanji, o poveste interactivă la care ești invitat să participi ca personaj activ. Richard Garriot, producătorul jocului, și-a propus încă de la Ultima 1 să creeze o lume alternativă, care se poate să fi existat, cu problemele ei sociale, cu personajele ei misterioase și pline de personalitate în același timp. Astfel că intrarea directă în lumea jocului, fără meniuri, fără opțiuni, avertizează parca asupra faptului că ai de-a face cu un joc complex, în care singurul lucru care contează este conținutul, atmosfera.

Printre primele lucruri pe care trebuie să le faci este să mă obișnuiesc cu interfața și modul de interacționare cu lumea înconjurătoare. Ulterior însă, am constatat că în universul Ultimei aproape toate lucrurile

pot fi acționate distinct. Pot aprinde și stinge luminile din diverse camere, dau drumul la televizor pentru ca să vad bine cunoscuta reclama "EA Sports. It's in the game!" și desigur în acest fel Electronic Arts este în joc.

În curtea casei în care Avatarul (personajul meu) locuiește, se

gasesc spații de antrenament pentru scrimă și tir cu arc. Însă primul lucru pe care îl observ este atenția aproape incredibilă acordată detaliilor, terenului. Obisnuit cu cîmpurile întinse și sterpe din tinutul Dereth-ului din Asheron's Call, schimbarea de decor este cu atât mai impresionantă. Fiecare piatră, fiecare copac, fiecare floare par a fi plasate exact în locul care trebuie, în felul care trebuie. De

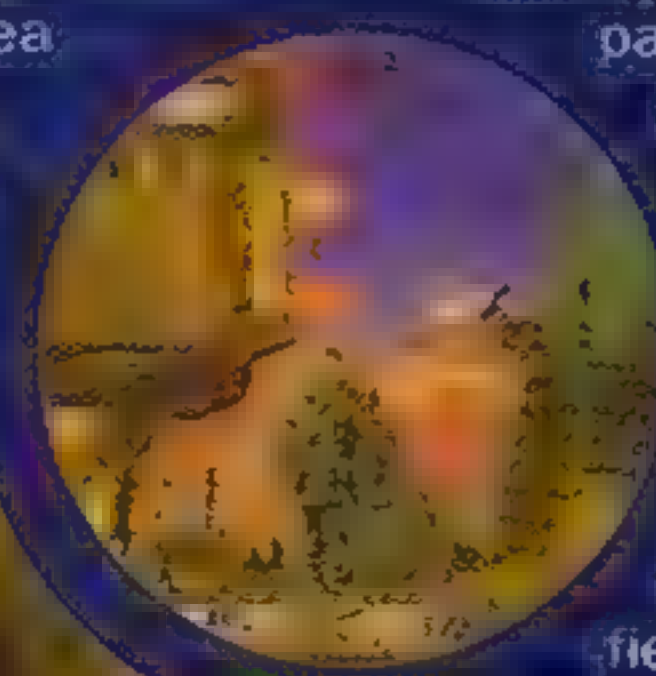
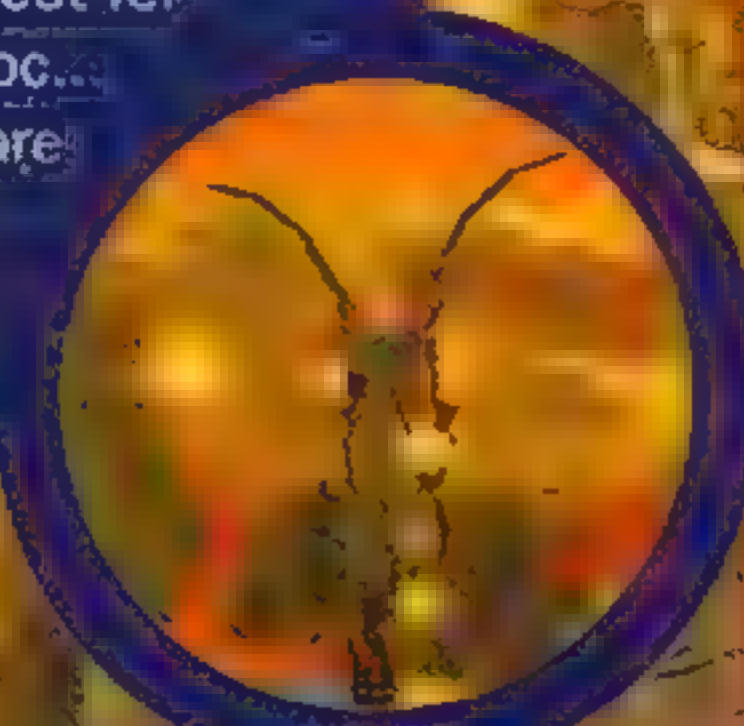
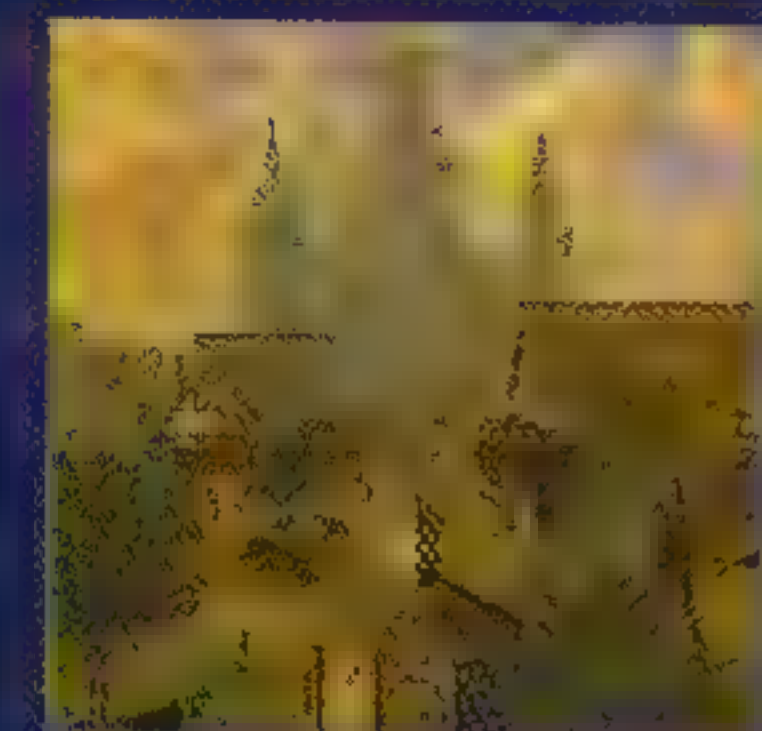
fapt, aceasta este una din principalele caracteristici ale

Ultimei; spațiul efectiv de joc nu este mare (suficient însă ca într-o săptămîna de joc să nu fi reușit să acopar macar în trecere 50% din Britannia), însă fiecare metru pătrat merita toată atenția pentru că poate ascunde lucruri importante.

Densitatea de obiecte este atât de mare încît mă opresc deseori să privesc un anumit loc din toate perspectivele ca să fiu sigur că nu mi s'apara nimic. Și totuși este inutil, curînd îmi dau seama că nu voi putea reține tot și că probabil va trebui să mai încep jocul de cîteva ori pentru a realiza toate variantele posibile de drumetii.

O voce misterioasă mă trezește însă din admirația aproape estatică pe care o am în fața culorilor care mă înconjoară și mă pune la curent cu ultimele noutăți din "țărîmul celalalt", Britannia. E adevărat, încă nu am ajuns în universul propriu-zis al jocului, sunt încă în timpul nostru, în dimensiunea în care vrajile nu sunt posibile. Jurnalul de călătorie pe care l-am luat din casa împreună cu ceva mîncare, încep să-mi umplu paginile cu însemnări importante pentru mine. Primul lucru pe care trebuie să-l fac este să gasesc trasura țigancii care îmi va hotărî trasaturile pe care le voi avea în Britannia.

Drumul prin pădure nu este prea lung, fac totuși o baie scurtă într-un lac, ocazie cu care descopăr în spatele cascadei o grota misterioasă. Mulțumit de ceea ce am descoperit acolo, apoi mulțumit încă o dată fiindcă am reușit să





bat, în afara de o za destul de rudimentară port o haină caracteristică magilor, cu pietre semiprețioase care strălucesc palid în lumina fragilă a unor torte prinse de perete. După cum mi-a spus tiganca înainte de a pleca,



rapun niște lupi care nu-mi dădeau pace și în fine multumit că am deja două multumiri, m-a îndrept către trasura țigancii pe care o vad printre copaci. Ultima are cu precădere un caracter social. Faptul că omori bandiți și faci vraji nu reprezintă decât o modalitate de a-ți atinge obiectivele pe care ți le propui. Fiecare acțiune are un scop, fiecare acțiune se repercutează asupra modului în care vei evolua în continuare ca personaj. De fapt, există un indicator al karmei, care se reflectă în puterea psihică (mana) pe care o ai. Cu cât puterea psihică este mai mare cu atât vrajile sunt mai puternice.

Întrebările care mi le pune țiganka pentru a-mi determina trasaturile personale în cărți nu sunt complexe, însă derutează prin posibilitățile alegerilor. Desigur, fiecare răspuns are trei variante, însă fiecare din ele poate fi bun. În fine, variantele mele de răspuns m-au împins către un caracter de tip mag, cu caracteristicile de inteligență și carisma ridicate.

Vortex-ul care mă va duce spre Britannia s-a deschis la mica distanță de caruța ghicitoare, pe un dîmb ascuns parțial de copaci. În timp ce mă apropiu, un paianjen ciudat și imens apare din poarta dintre dimensiuni, dar, deși sunt pregătit să fac față unui atac, nu se întâmplă nimic. Poate că demonii celui altă țară nu au putere aici sau pur și simplu este un bug (gîndac) de programare.

Drumul scurt și ciudat se termină într-o cameră rece, de cetate, după cite imi dau seama. Deja îmbracamînta mi s-a schim-

bat, în afara de o za destul de rudimentară port o haină caracteristică magilor, cu pietre semiprețioase care strălucesc palid în lumina fragilă a unor torte prinse de perete. După cum mi-a spus tiganca înainte de a pleca,

bat, în afara de o za destul de rudimentară port o haină caracteristică magilor, cu pietre semiprețioase care strălucesc palid în lumina fragilă a unor torte prinse de perete. După cum mi-a spus tiganca înainte de a pleca,

bat, în afara de o za destul de rudimentară port o haină caracteristică magilor, cu pietre semiprețioase care strălucesc palid în lumina fragilă a unor torte prinse de perete. După cum mi-a spus tiganca înainte de a pleca,

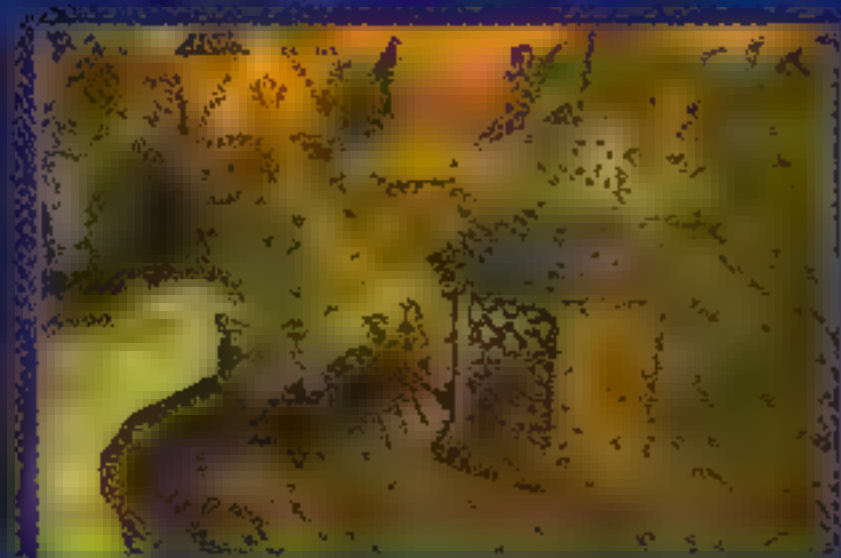
Scara coboară în continuare.

parcurs diverse încăperi în care apar cruci egiptene care imi indică cum pot ieși din ele. În fapt tot acest drum are un caracter inițiat, la sfîrșitul lui voi ști tot ceea ce trebuie să știu. Adîncimea subiectului jocului, destul de neobișnuită în ultima vreme, continuă să mă mire.

În sfîrșit, drumul meu prin acest turn s-a terminat, am ajuns la baza lui, afară. Mă uit în sus și realizez imensitatea sa, virful se pierde printre nori. În jurul meu stînci inabordabile par să-mi închidă drumul așa că pornesc în explorarea acestei curți interioare. Două statui ciudate privesc spre un bazin aparent neimportant, dar pe fundul caruia, sub apă, zăresc parca ceva. În fine, ud de-acuma, pornesc spre stînci în încercarea disperată de a evada din acest spațiu claustrofobic deja. Cercetările mele aparent zădărnice sunt acompaniate la un moment dat de un ris malefic, în care descopăr totuși o urmă de simpatie cam ca a unui om care vede un șoricel alergînd înnebunit în interiorul unei roți care se învîrte la nesfîrșit... și totuși știu că sunt aproape de a descoperi ceva. Într-adevăr în una din stînci se cascadează gura unei peșteri.

Nu înaintează prea mult fiindcă un personaj ciudat imi barează calea. După o convorbire scurtă, imi dau seama că nu mă pot înțelege cu el, așa că îi trimit de la distanță citeva vraji de împlinire și cu o lovitură scurtă de sabie termin ceea ce se va dovedi a fi una dintre cele mai mici probleme ale mele.

Peștera se termină dezamagitor de repede în fața unui teleportator. Nu eșu să apăs pe buton, așa că mă trezesc repede într-un alt spațiu. E întuneric și ploaie. La lumina fulgerelor zăresc în față intrarea principală într-un castel imens. Sunt în Britain, cel mai important oraș de pe harta Britanniei iar lucrurile nu par a merge prea bine... va urma.



FORUM XTREM

O luna zbuciumata în care ne-au scris Petru Rareș, Shotgun Ionescu și alți mari conducători a caror probleme am avut ocazia acum să le ascultăm și parțial rezolvăm.

Mircea "Shotgun" Ionescu - Ploiești

Oameni buni,
Am nevoie de ultimul update de Falcon 4 care a apărut. Există fericita șansă de a-l pune pe CD-ul din numărul următor al revistei? Eu sunt conectat la Internet dar ca să fac download la un patch de 18 Mb cred că îmi trebuie un sac de bani ca să plătesc factura telefonică. Despre revistă, este foarte bună, n-am ce zice, mai scrieți și voi articole despre simulatoare de avioane.

Dragă Shotgun,
Eu am nevoie de un Ferrari care a apărut. Există fericita șansa să-l găsesc miine dimineată în fața casei? Eu am carnet, dar cred că îmi trebuie un sac de bani ca să-l plătesc.

Îndrumarea ta este chiar hilară. După

zeci de scrisori în care ni se spune că prezentăm prea multe simulatoare, ca de ce atâtea simulatoare, ca de unde atâtea simulatoare primim o epistolă în care ni se spune să prezentăm simulatoare. Sigur că o vom face, cum de nu ne-am gândit oare pînă acum la asta?

Alexandru Oaie - Turnu Severin

Salut. Ce upgrade îmi recomandați la AMD K6-2 300 Mhz, 32 Ram, HDD 3.2GB, S3 Virge. Faceți niște teste la imprimante și scannere.
La revedere.

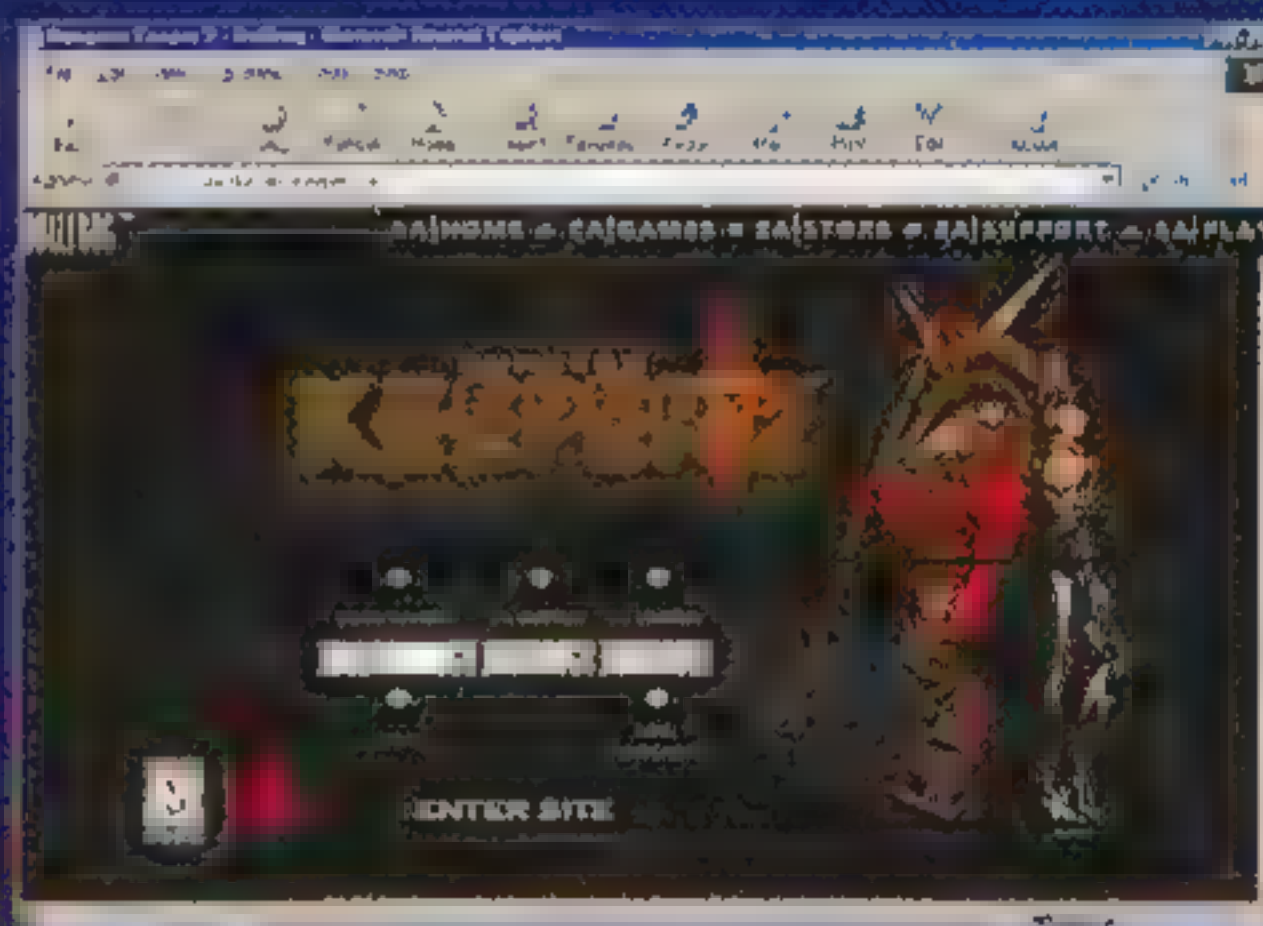
Bună...

Ca upgrade îți recomandăm un Athlon la 800 Mhz, 256 Mb Ram, HDD 15 Gb și o placă GeForce DDR. Cu acest calculator vei cunoaște noi culmi în abordarea

jocurilor. Teste la produsele menționate vom începe să facem cît mai curînd posibil.

Sîrbu Andrei - Galați

Salut! Mie îmi place revista foarte mult și o consider cea mai bună din România. N-ai putea să pui pe următoarele CD-uri download-uri nivel & creaturi de la www.dungeon_keeper.com?



Ne-au plăcut întotdeauna oamenii direcți și care nu se zgîrcesc la aprecieri. De asemenea ne place ca ai scris exact ce era esențial în scrisoare în genul: 1. Linguseala. 2. Vreau aia! Andrei, și noua ne place foarte mult de tine. Crezi că fiecare redactor de la revista ar putea primi de la tine un Ferrari pe care Shotgun din Ploiești nu ni-l va da probabil? Chiar dacă nu vom primi, vom pune la numărul următor hărți de la DK.

Damian Liviu Cristian - Mangalia

IOU, ce mai faceți? Am niște probleme cu nenorocitul asta de calculator. Este un Pentium la 60 Mhz cu 16Mb de Ram. Prima problemă este că deși am 16Mb la settings / control panel și la majoritatea jocurilor îmi zice că am 14Mb Ram și la bootare cînd dau setup îmi zice 16Mb.

IoU! Este evidentă problema iar explicația este cum nu se poate mai clară. Sarmănuțul calculatorii este pur și simplu rușine de cîta memorie are și atunci afișează că are 14 ca să para defect și să nu se mai facă de rușine dacă se uita cineva cîta memorie are.

Murgoci Tudor Petru - Râmnicu Vilcea

Într-un acces de nebunie am decis să cumpar revista XtremPC 6 (adică să mă lipsesc de 30.000 lei). Ce m-a izbit a fost calitatea foilor. Ca simplu consumator vă sfătuiesc să mai lăsați din calitate și să puneți mai multe pagini. Întrebări nu am, doar niște observații.
-la prețul ăsta ar merita mai multe pagini
-va atrag atenția asupra ortografiei; sunteți una din puținele redacții care face astfel de greșeli
-fiți atenți la ce pun alte reviste pe CD și nu puneți și voi aceleași demo-uri.
-ar fi util un telefon la care să putem contacta unii redactori "live".
Din partea mea puteți face orice cu scrisoarea. Nu îmi pasă ce comentarii aveți la ea.

Intr-un acces de nebunie am decis și noi să îți răspundem. Ca simplu consumator, data viitoare cînd vei lua o revistă cu mai multe pagini și calitate slabă nu vei mai fii izbit. Iar acea revistă va fi un ziar.

Știm că ar merita mai mult, și ea e superata mitică.

noi lăsam intenționat greșeli astfel încît cititorii să aibă macar un motiv să

ne scrie

de ce nu scrii tu la alte reviste să fie atente ce demo-uri punem noi și atunci am rezolva problema încă din start în cazul în care nu vei putea însă, stai liniștit, vom crea noi rapid alte demo-uri ca să nu fie aceleași care apar de la firmele producătoare de jocuri. Sau, în ultima instanță vom vorbi cu firmele producătoare de jocuri să creeze niște demo-uri special pentru tine.

live? De ce? Ca să le poată fi spuse asemenea chestii live? Casa, mașină off-line prin scrisori.

Putem face orice cu scrisoarea? OK, ne pui imaginația la încercare. Poti vedea în poza ce am decis.

Depozitul pentru scrisori nepoliticoase:



Petre Rares - Constanța

Salutare,
Vreau să încep prin a vă felicita pentru aspectul grafic al revistei. Când le vezi expuse la tarabă, XTREMPC-ul iese pur și simplu în evidență pe lângă celelalte reviste. Am și o întrebare: De ce CD-ROM-ul meu Mitsumi de 24X nu citește sub nici o formă CD-urile L***L, C**P, XtremPC nr 3, nr 6, dar în schimb citește

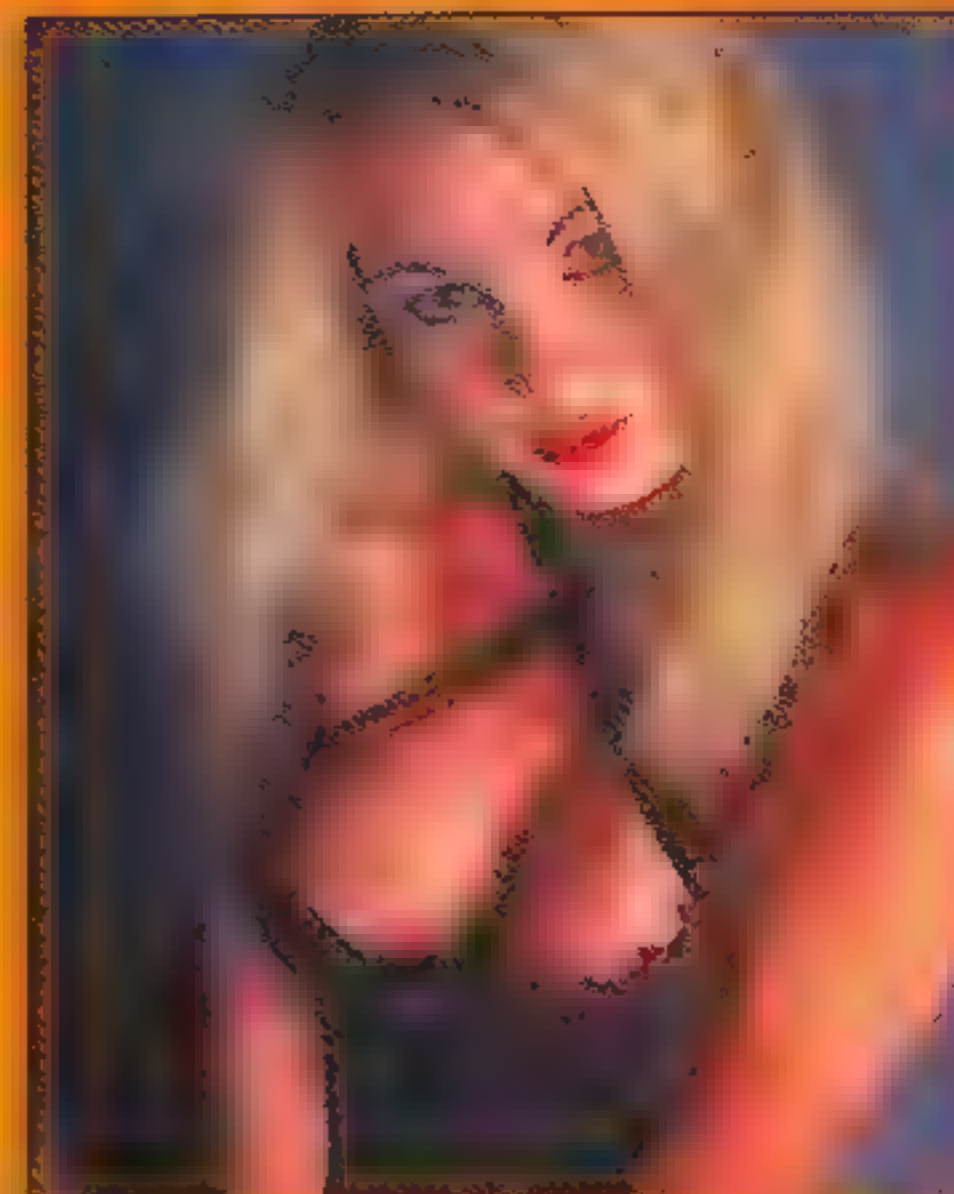
perfect CD-urile pirat, toate G**E O**R-urile, muzică?

Salut

Intotdeauna ne-am dorit să fim niște maestri ai tarabelor. Iar scrisoarea ta nu poate decât să ne convingă că suntem pe drumul cel bun. Cu toate acestea scrisoarea ta ne pune un pic de zădărnici. Simptomele CD-ROM-urilor sunt clasice: ele se încadrează la articolul 8 paragraful 4 al codului de

funcționare al CD-ROM-urilor

Problema este că informațiile date de tine sunt insuficiente. Pentru a-ți putea da un răspuns sigur și la obiect te rog să spui-ne dacă CD-ROM-ul tău citește cd-uri în care apar poze sau filme cu domnișoare ca cea din poza, indiferent de gradul de îmbracare. O dată ce vom ști acest lucru, vom putea da de capătul problemei tale

**Cătălin Andrei - Pitești**

Vă trimit această scrisoare cu gândul că mi veți răspunde la ea la rubrica "forum". Îmi plac foarte mult jocurile gen RTS. Un vechi fan al lui Caesar 3 acum aștept versiunea finală a lui Pharaoh. De aici vin și cele câteva întrebări ale mele. Când va apărea versiunea finală a jocului Pharaoh? De la ce firmă aș putea procura jocul original?

Salut

Unul dintre misterele transportului a ieșit din nou în evidență. Scrisoarea ta trimisă cu gândul a fost primită la noi cu poșta. Jocul Pharaoh a apărut. Firma? Vrei să știi de unde-l cumperi? Adică chiar sunt așa invizibile în revista reclamele firmelor care vând jocuri încât după ce citești revista nu le remarci? Uite un hint: La noi în revista există reclame ale firmelor care vând jocuri la noi, inclusiv jocul Pharaoh.

Hrapciuc Alin - Botosani

Salut

V-am scris nu pentru a spune cât de grozavă este revista pentru că ați auzit-o de așa multe ori încât v-ați plictisit.

1. Măriți numărul de pagini chiar dacă măriți și prețul.
2. Bănuiesc că în numărul următor veți face o prezentare la Q3Arena. Ce modalitate mai bună de a sărbători venirea noului titlu din seria Quake decât o prezentare a întregii serii?

Considerați FOV-ul din Quake cod, deoarece cunosc persoane care îl consideră așa?

Începutul scrisorii tale ne-a speriat, dar când ai explicat de ce nu o lauzi am decis să răspundem la scrisoare. Și să știi că nu ne-am plictisit. Stai liniștit, vom mări prețul oricum, deoarece după cum se știe (sau nu) TVA-ul la presa a crescut, nu a scăzut, ceea ce ne-a lovit undeva între

PacMan revine?

moalele capului și șira spinării. Sigur, prezentarea întregii serii Quake era și dorința noastră. Și un remember: Wolfenstein 3D, Rise of The Triads, Pac Man Returns, Virtual Valery 7, A Night of Passion with the kinky neighbour și o avanpremieră la Quake 4: One More Time. FOV-ul este trisare în măsura în care și schimbarea cursorului de foc este.

IRM Baboon & Spitter - București

Poate măriți rubrica de jocuri scoțind dacă se poate din rubrica de programe soft ceea ce e slab și rămânând doar ce e reprezentativ în domeniu și cu adevărat calitativ. Despre rubrica hardware am numai laude, prezentarea de plăci video și tehnologii de ultim răcnet fiind binevenită. Am observat că pe la noi RPG-urile nu sunt prea populare ca alte genuri și vorbesc de alea adevărate, nu Diablo. Prin reviste jocuri gen Fallout 1 sau 2, System Shock 2 sau Baldur's Gate sunt considerate excelente, dar sincer să fiu nu găsești mulți care să le fi jucat. Dar despre Planescape și Icewind Dale? Sunt sînge de Baldur's Gate și or să iasă în curînd. "Renașterea" RPG-urilor s-a produs și totuși de ce nu "prinde" și la noi? Ce ziceți de asta?

Din păcate nu se poate aplica principiul "ce nu e foarte bun iese". Dacă l-am aplica am avea 3 prezentări de jocuri pe număr, 2 produse hardware și 1 program de multimedia prezentate iar revista ar avea 10 pagini. Produsele sunt mai bune, mai slabe și noi le prezentăm pe toate pe care le considerăm cel puțin relativ interesante.

Partea a doua a scrisorii tale reflectă un adevăr trist însă acesta este generat și de afluența cafe-urilor și lipsa de multe ori a calculatoarelor de acasă. Acum să fim serioși, când te duci la un l-cafe și tot din jurul tău baga un Quake 3, Unreal Tournament sau un Starcraft (sau orice alt RTS) este mai greu să te apuci de Baldur's Gate sau de un alt RPG pentru că e mare totuși tentația să faci și tu un frag, doua acolo.

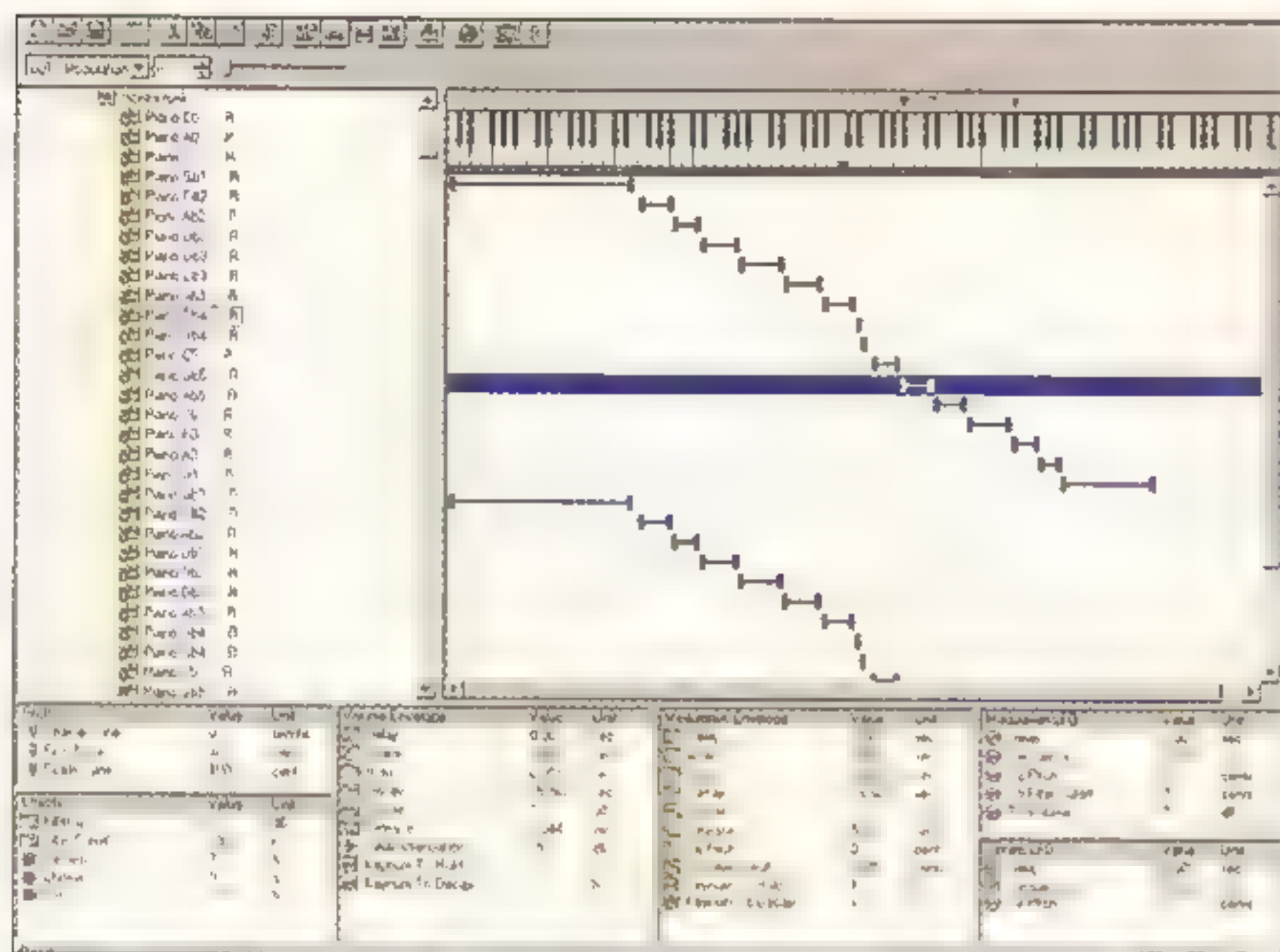
Dragoș - Constanța

Aș vrea să știu care procesor este mai bun, un AMD K6-2 la 300 Mhz sau un Celeron la 300 Mhz că vreau să îmi cumpăr un calculator dar nu prea scump. Și încă o întrebare, la Homeworld există coduri sau un trainer, ca dacă da codurile mi le puteți scrie în revista iar trainerul îl puneți pe CD.

Depinde ce vrei să faci cu el. Dacă vrei să arunci în cap la oameni Celeron-ul este oarecum imprecis dar are daune mai mari față de AMD care e precis și se înfige bine dar ratează mai des. Pentru jocuri Celeron-ul, pentru aplicații AMD-ul. Pentru freesbee merg ambele la fel de bine. Ah, ce bine că ne lași să îți punem codurile în revista. Oh... ce bine. Chiar ne era că te vei supara dacă le vom face așa. A, și trainerul pe CD? Deci e ok și asta, nu te deranjează da? Nici o problemă, trimite-ne însă o aprobare scrisă să avem dovada la îndemînă și punem imediat codurile în revista și ce s-o mai putea pune pe CD...

VIENNA SOUND FONT

Posibilitățile de lucru sunt deosebit de mari, plecând de la modificarea unor bănci deja existente, la crearea propriilor bănci sau la combinarea băncilor deja create.



La prima vedere pare destul de complicat, la o a doua pare dubios (de simplu).

Tip program

Editare audio

Complexitate

Redactor

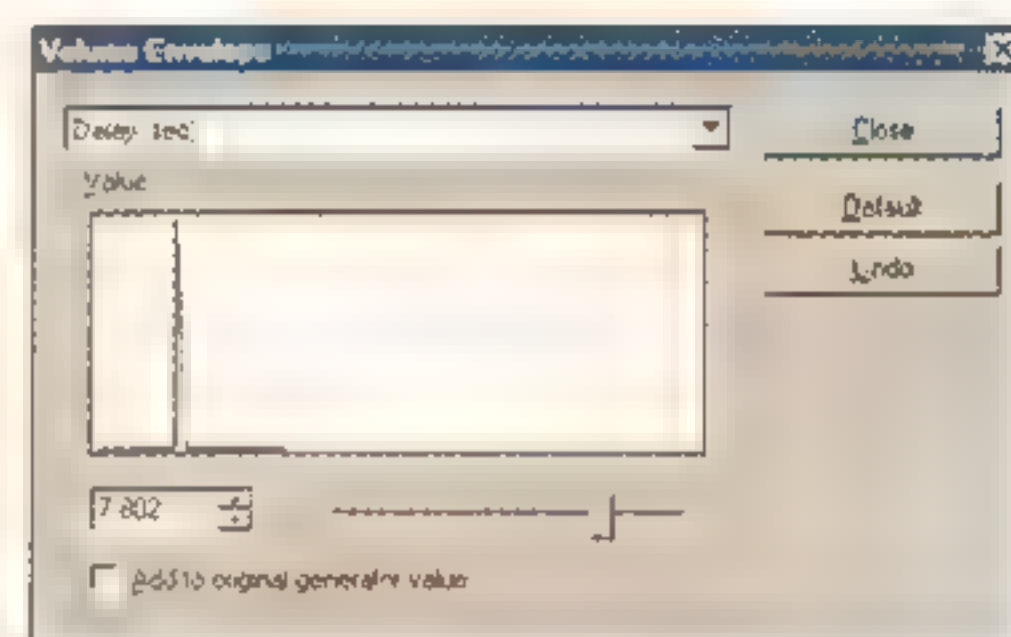
Remus Gradin

Programul Vienna Sound Font, produs de cei de la CREATIVE LABS, este dedicat în special realizării fișierelor soundfont (sf2), folosite la realizarea băncilor de instrumente pentru o ulterioară utilizare în crearea de formate MIDI. De altfel, acest program este cunoscut în rândul posesorilor plăcilor de sunet produse de Creative Labs, și în special SB LIVE. Folosirea sound font-urilor a dus la mărirea gradului de flexibilitate a folosirii instrumentelor în editarea mid-urilor. Dacă, în urmă cu ceva timp, instrumentele pe care le puteai folosi erau în număr de 128, acum prin utilizarea băncilor de instrumente, chiar dacă numărul de locații a rămas tot 128, acestea pot fi înlocuite cu altele noi din alte bănci.

Evident, programul VIENNA SOUND FONT este un editor de

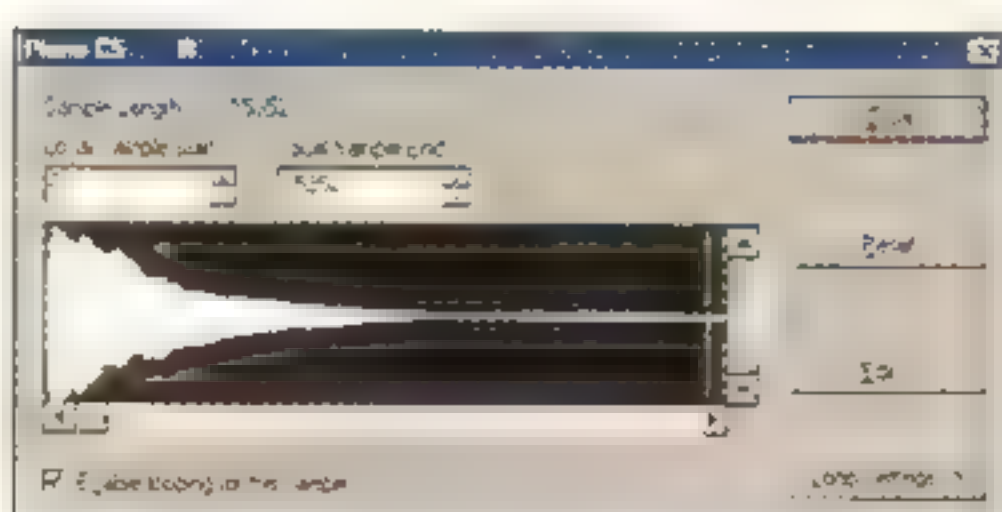
bănci de instrumente, în formate acceptate de tip sound font 2 (sf2) sau sound font 1 (sbk).

Posibilitățile de lucru sunt deosebit de mari, plecând de la modificarea unor bănci deja existente, la crearea propriilor bănci sau la combinarea băncilor deja create. Într-adevăr, dacă ai de realizat o melodie pe computer folosindu-te doar de un MIDI keyboard, oricât de complexă ar fi, nicidecum nu vei folosi toate cele 128 de instrumente și efecte implicite, ci doar un număr cu mult mai mic, dar existând posibilitatea de a nu găsi în banca de sunete unele dintre ele. În acest caz, programul permite modificarea băncii principale, putând șterge unele instrumente nefolositoare și adăuga altele de care ai nevoie din alte bănci. Acest lucru este practic îndeplinit și de aplicația Sound Font din meniul AudioHQ al soft-ului aferent SB LIVE. Este posibil să realizezi și instrumente combinate, în sensul că pe spațiul unui keyboard MIDI (clapele), poți alocă spre exemplu pentru o octavă note de tobe, pentru alta note de pian etc, sau mai bine zis poți împărți keyboard-ul în mai multe zone. Pentru ca instrumentele să se apropie cât mai mult de cele reale, se reglează parametri de tipul: pitch, timbru, volume, reverb, pressure, sustain, aplicabili pentru întreaga banca de instrumente. Pentru a face unele instrumente cu efecte curioase sau pentru a aplica pe fiecare instrument în parte alte efecte caracteristice, există alte reglări care în acest program se activează doar la selectarea unui instrument din bancă. Acestea sunt împărțite în 6 grupe: pitch, effects, volume envelope, modulation envelope, modulation LFO și vibrato LFO. Pitch realizează saltul unei note peste un număr de semitonuri în plus sau în minus spre sunete mai ascuțite sau mai întinse. Effects cuprinde clasicele filtre, reverberații de mediu, chorus, pan; filtrele sunt date în decibeli și Hz, iar restul în procente. Interesant



Efectele beneficiază de casete de dialog cu reprezentare grafică.

este că îți poți realiza propriile bănci de instrumente sau mai realist vorbind instrumente, plecând de la zero. Un instrument propriu creat, folosibil de softul sequencer MIDI, precum și de keyboardul MIDI, nu trebuie să aibă originea printre cele clasice, deoarece în loc de tonurile de pian, vioară, chitara etc, poți folosi împușcături, urlete, geamuri sparte. Cum se face acest lucru? Simplu. Plecând de la niște sample-uri (formate WAVE de scurta durată), opțiunea Import User Sample și atașarea acestuia la un instrument nou. De altfel există firme specializate ce realizează numai formate sf2, specifice diferitelor stiluri de muzică. Sample-urile mai pot fi modificate chiar și în ultimul moment, deoarece acest program îți putem atașa un wave editor (pe care ți-l poți alege încă de la instalare). Global, se poate spune despre Vienna Sound Font că ar trebui să fie nelipsit de pe calculatorul (cu condiția să aibă o placă de sunet produsă de CREATIVE LABS) unui pasionat de muzică, program ce aduce o mare personalizare a sunetului-ului.



Fiecare sample folosit la structura băncilor de instrumente poate fi repetat la infinit la apăsarea unei clape prin opțiunea LOOP.

HEADLINE STUDIO

Pret: N/A

Producător: Creative Labs

Ofertant: În pachetele SB Live

Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

Realizare fișiere soundfont.

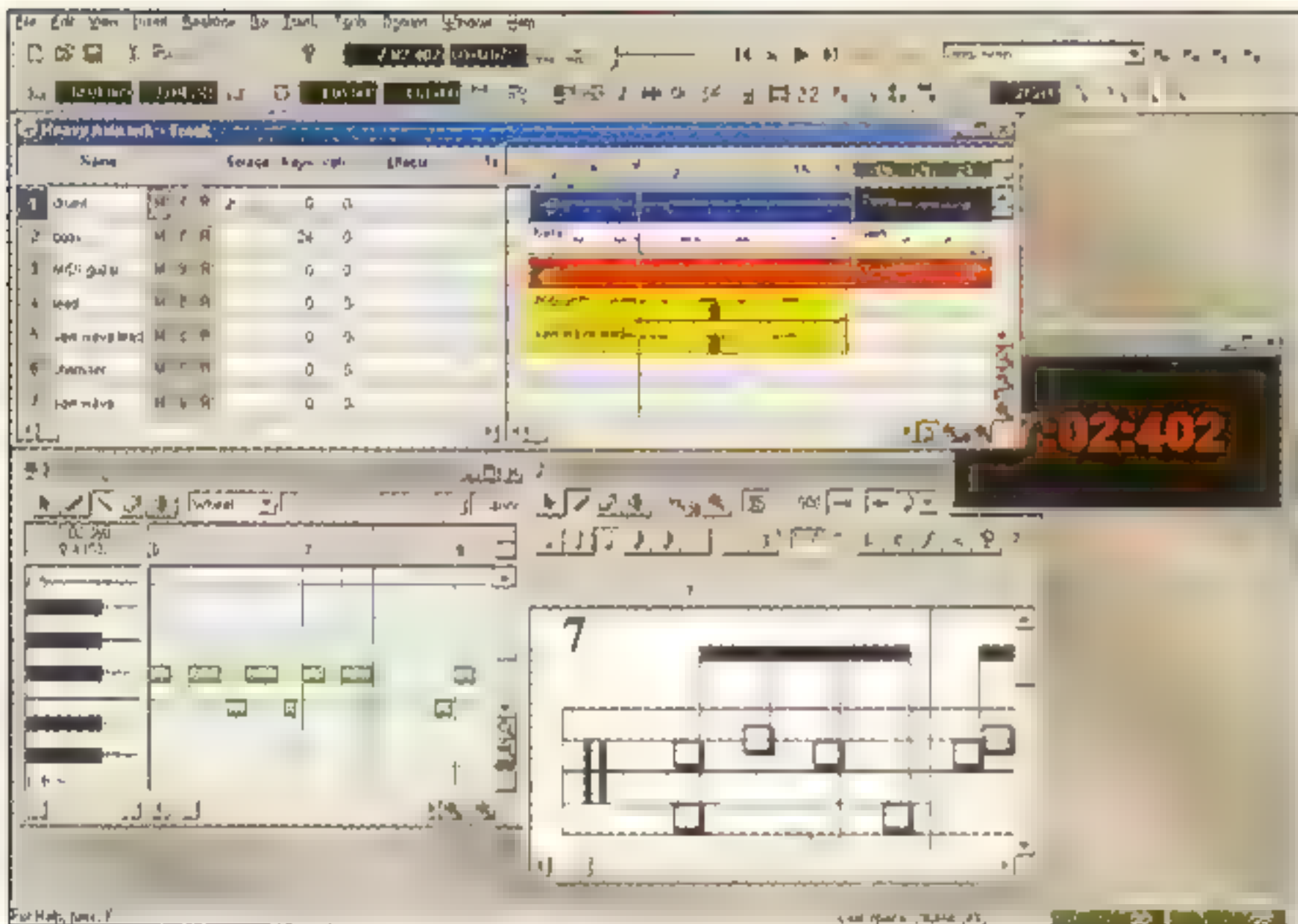
-6 grupe efecte: pitch, effects, volume envelope, modulation envelope, modulation LFO și vibrato LFO

★★★★★



CAKEWALK PRO AUDIO 9

Noutatea vine de la bine cunoscutele aplicații Studio Wave, unde aparatură de mii de dolari este reprezentată în mod virtual însă cu toate facilitățile pe care le au cele reale.



Interfața este foarte puțin schimbată față de versiunile anterioare.

Tip program

Edtare audio

Complexitate

Medie

Redactor

Remus Gradin



La sfârșitul anului 1999, echipa de la Twelve Tone Systems a lansat versiunea 9 a deja renumitului Cakewalk Pro Audio, prezentat la apariția versiunii 8 în urmă cu câteva luni și de noi în revistă. Încă de atunci cei care nu îl cunoșteau au aflat despre el că este un foarte popular program de editare muzicală folosit atât de începători, cât și de avansați la realizarea oricarui gen muzical, datorită posibilității de a aplica foarte multe efecte (sunt descoperite automat toate plug-inurile audio din calculator), lucrului simultan MIDI - WAVE. De altfel, deja de la versiunea 8, au apărut efectele aplicabile MIDI de tip arpeggiator, cuantizare, ecouri, delay, în paralel cu îmbunătățirea efectelor audio. Evident față de versiunile 7 sau 6, versiunea 9 aduce o îmbunătățire la parametrii de calitate ai sunetului: rata de eșantionare (frecvența) la 96000Hz și o rezoluție de 24 de biți, parametrii suportați însă numai în cazul existenței unei

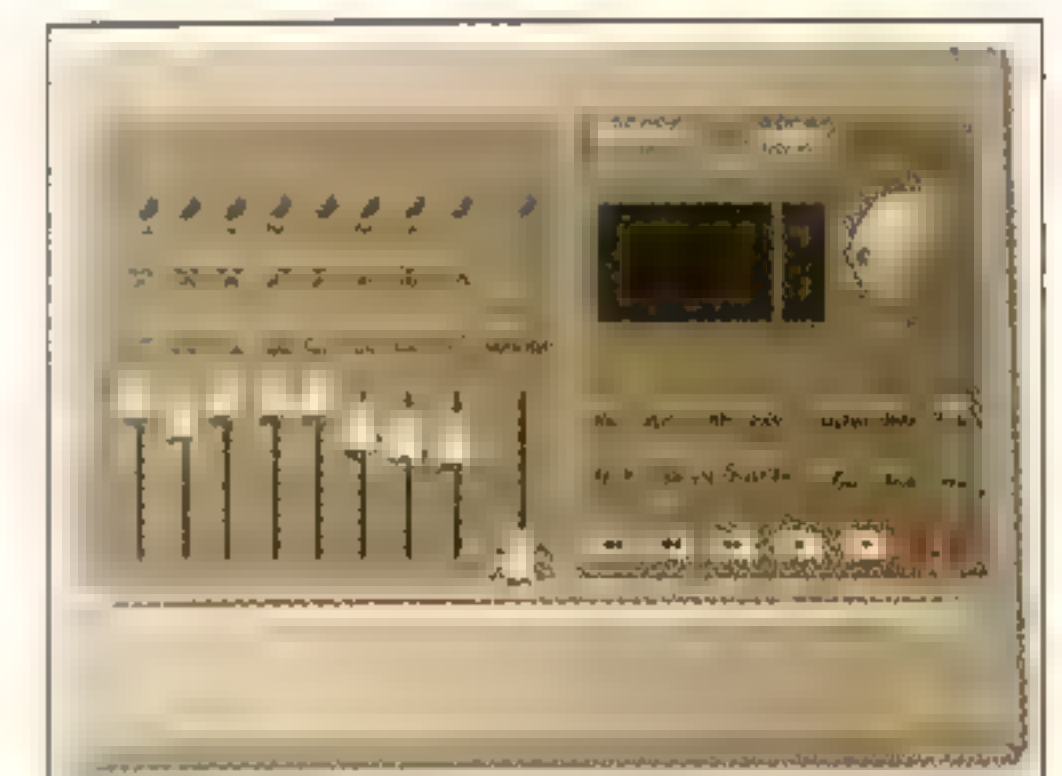
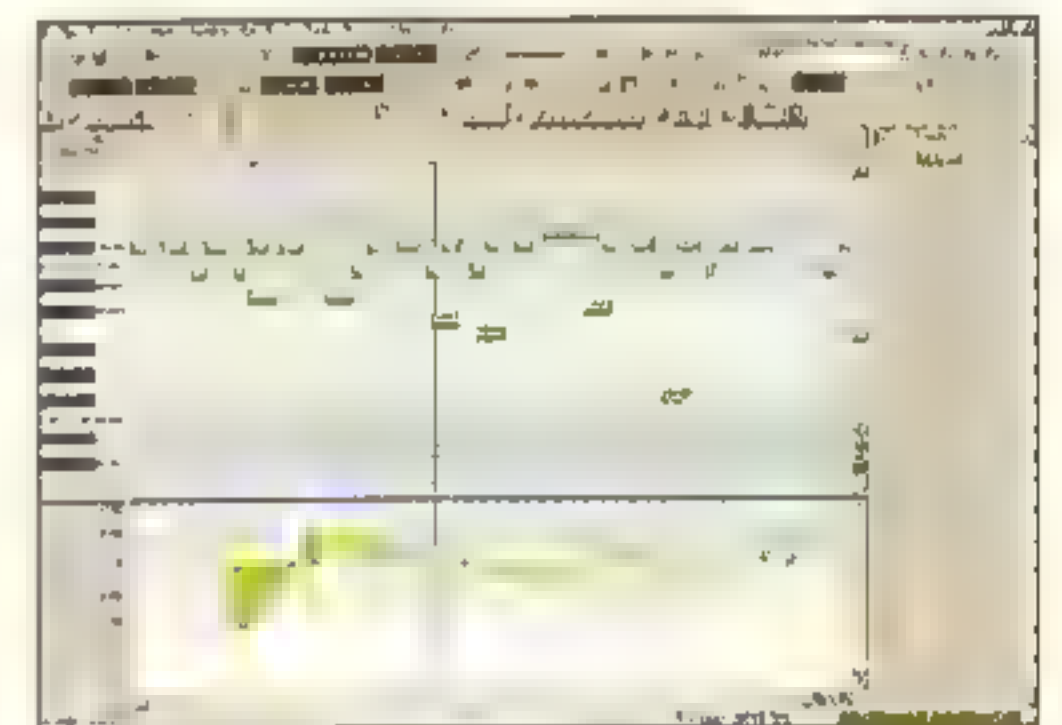
plăci de sunet adecvate.

Primul lucru care l-am observat la prima vedere diferit față de Cakewalk Pro Audio 8 este existența unei aplicații tuner ce analizează semnalele primite la intrarea în placa de sunet, iar în condițiile existenței aceluși semnal, aplicația tuner îl reprezintă grafic pe o scală (folosit în special la configurarea instrumentelor General MIDI, alături de scala gradată se află un indicator care în urma apăsării unei clape da informații dacă este corectă, mai ascuțită sau mai joasă).

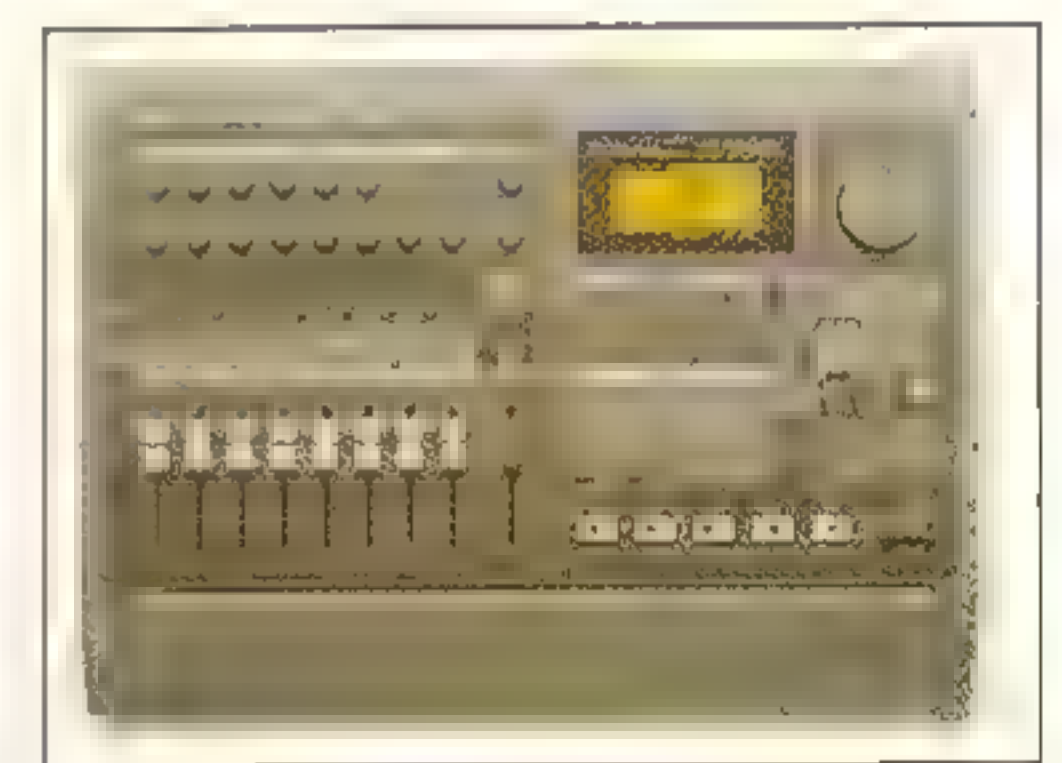
Alt lucru interesant este acela că la editarea track-urilor MIDI cu opțiunea Piano roll, pînă la versiunea 8, inclusiv, dacă trebuia să treci pe alt track să lucrezi, erai nevoit să ieși din opțiune, să selectezi track-ul dorit și să repornești Piano roll; acum mai nou opțiunea în cauză poate opera în același timp cu toate track-urile fără a mai fi nevoie să o parasești.

Adevărata noutate vine însă de la cunoscutele aplicații Studio Wave, unde aparatură de mii de dolari este reprezentată în mod virtual, însă cu toate facilitățile pe care le au cele reale. Acest lucru este permis și utilizatorului care poate realiza și el după bunul plac instrumentația virtuală dorită, însă de la o versiune la alta, echipa de programatori (fie colaboratori sau dezvoltatori) ne furnizează altele noi, mereu în pas cu cele reale de pe piață. Poza din articol reprezintă multitrack-ul Roland VS 880 (ce este realizat încă din versiunea 7) prin comparație față de o variantă reală mai nouă Roland VS 880 EX (de altfel, chiar într-un număr din vară am prezentat un astfel de multitrack). În rest prea mult

nu este diferit față de versiunea 8, interfața rămînînd asemănătoare.



Versiunea virtuală a multitrack Roland VS880.



Versiunea reală a multitrack Roland VS880EX.

CAKEWALK PRO AUDIO 9

Preț: N/A

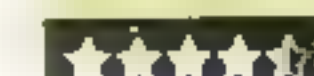
Producător: Twelve Tone Systems

Ofertant: N/A

Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- editare audio.
- foarte folosit atât de avansați cât și de începători.
- instrumente virtuale.



Primul lucru care se observă la prima vedere diferit față de Cakewalk Pro Audio 8 este existența unei aplicații tuner ce analizează semnalele primite la intrarea în placa de sunet.

COOL EDIT 2000

Față de alte editoare wave disponibile la prețuri mult mai mari, Cool Edit 2000 este mult mai rentabil prin prisma raportului preț-calitate.

Tip program

Editare audio

Complexitate

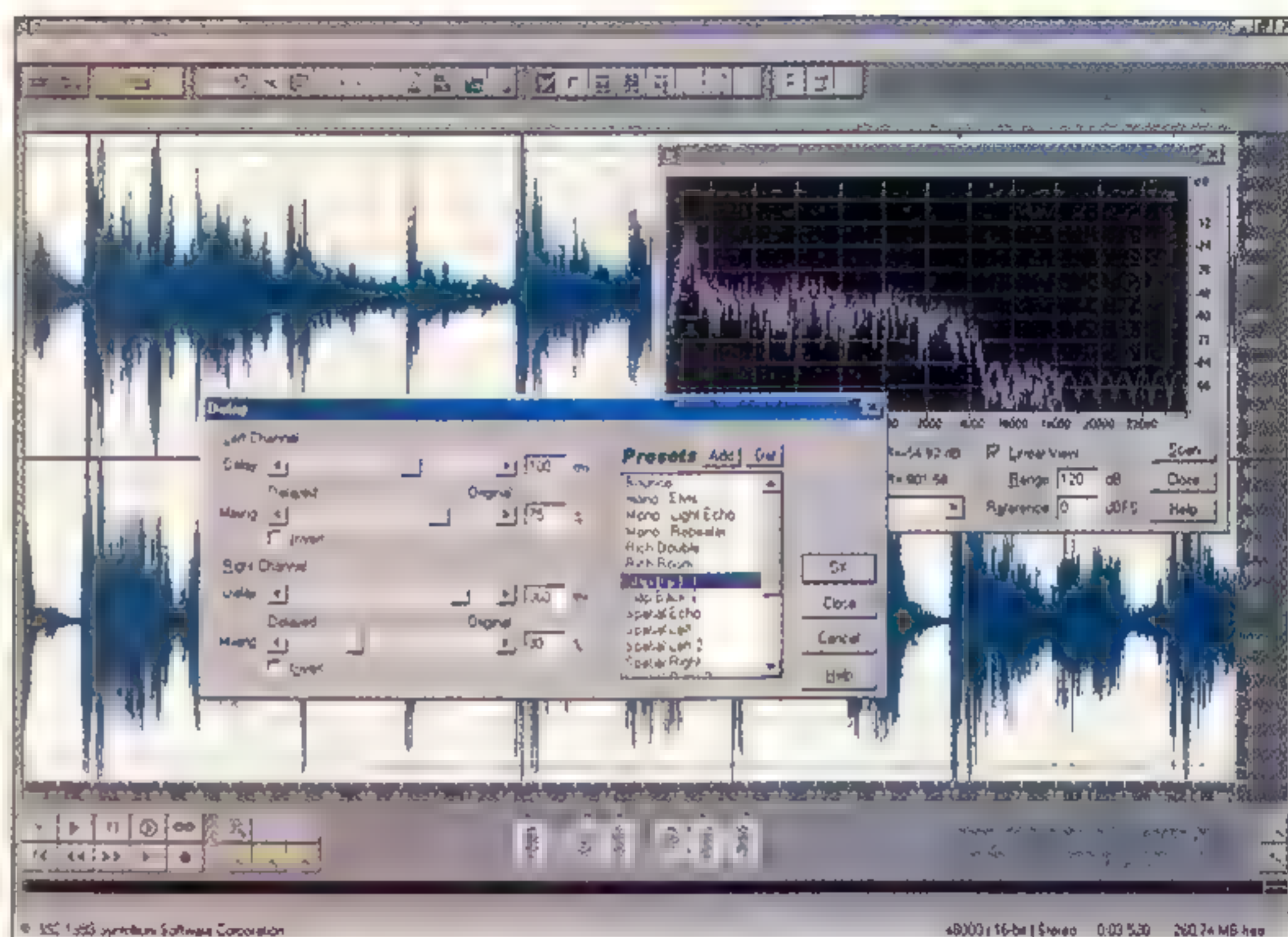
Ridicată

Redactor

Remus Gradin



După ce în urmă cu câteva numere am prezentat Pro versiunea 1.2, tot de la Synttrillium vom prezenta acum Cool Edit 2000. Articolul nu va fi unul preponderent comparativ în ceea ce privește calitatea soft-ului între cele două versiuni datorită faptului că Cool Edit Pro este o versiune mai vastă ce costa aproximativ 400\$, iar Cool Edit 2000 este cea destinată publicului larg cu prețuri variind între 39\$ și 98\$. Vom vedea doar ce are în plus sau în minus Cool Edit 2000 față de varianta Pro. Varianta 2000 oferă mai puține formate audio de deschis sau salvat decât Pro, însă acest lucru nu reprezintă un impediment, formatele lipsă nefiind printre cele mai des utilizate la ora actuală. Calitatea sunetului este generată de parametrii deja cunoscuți: rata de eșantionare la 96000Hz și rezoluția de 32 biți, parametrii ce sunt asemănători cu cei oferți de versiunea Pro. Meniul Edit a rămas neschimbat, cu posibilitatea de a găsi și marca beat-urile pe o bucată de melodie înregistrată (opțiunea Auto-cue), de conversie de la diverse niveluri de calitate a sunetului etc. Deosebirile mai mari încep să apară din zona efectelor, filtrelor și plugin-urilor. Plugin-urile

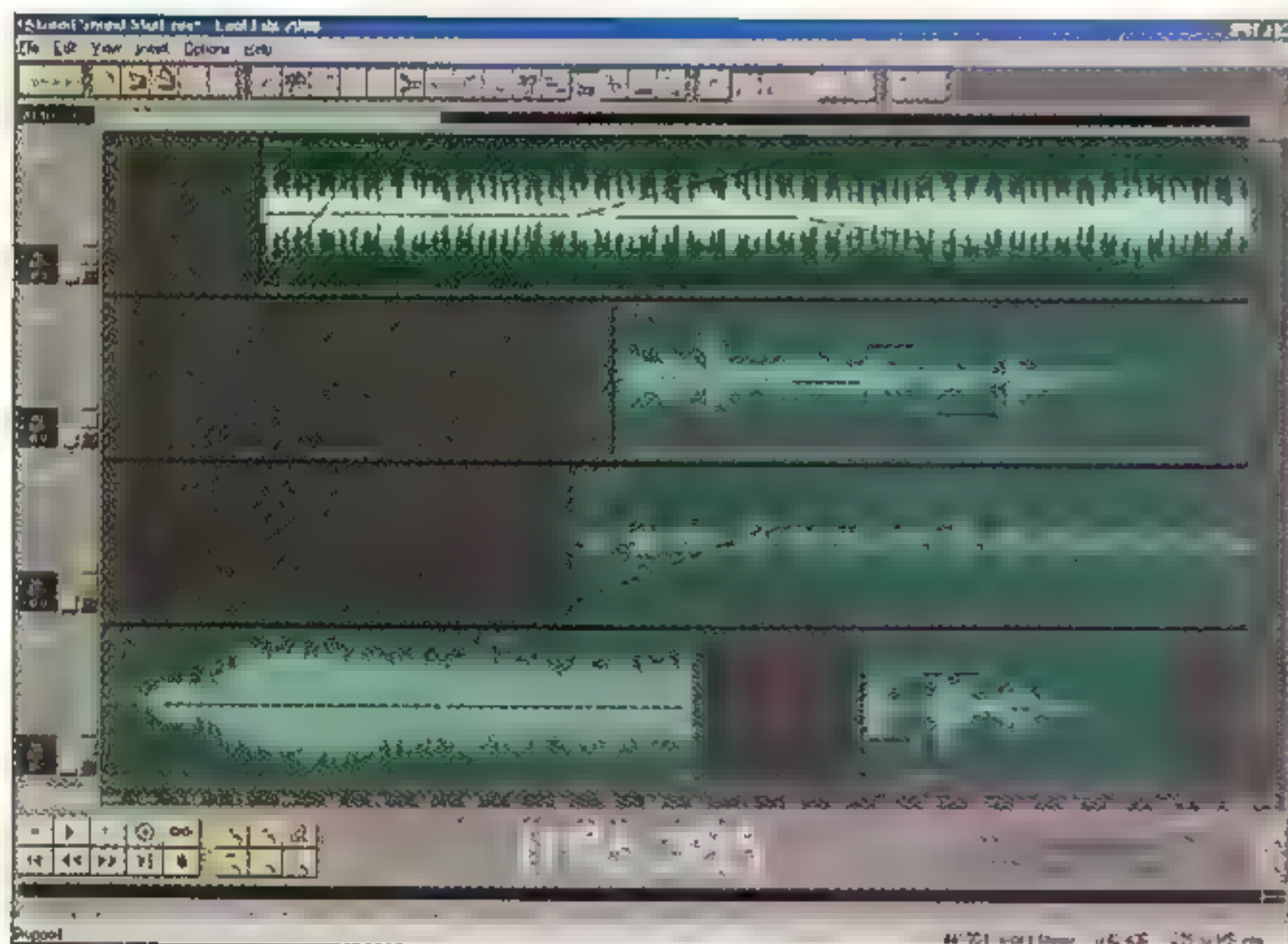


La prima vedere nu arată diferit de Cool Edit Pro.

DirectX nu mai sunt găsite, celelalte efecte: Amplitude, Delay Effects, Filters, Noise Reduction, Special și Time/Pitch fiind prezente însă cu mai puține variante aplicabile și mai puține presetări. De exemplu efectele de delay de la varianta Pro: chorus, delay, echo, echo chamber, flanger, full reverb, multitap delay, reverb, sweeping phaser, în mai noua variantă 2000, au devenit: delay, echo, echo chamber, flanger, reverb. Cool Edit 2000

multitrack (parte care era integrată în varianta PRO) care aici se prezintă sub forma unui plug-in (Studio Plug-in) pentru care utilizatorul trebuie să mai plătească 49\$. Acest plug-in oferă un multitrack pe 4 piste, ce permite mixarea, aranjarea și editarea mai multor fișiere audio. Utilizarea sa (partea multitrack) este foarte simplă, aproape intuitivă și nu necesită o instruire prea profundă. Cool Edit 2000 există pe piață în mai multe variante: Full Version (suportă Studio plug-in), Lite Version (nu suportă Studio plug-in, MP3-uri, nu are multe din efecte). Totuși față de alte editoare wave disponibile la prețuri mult mai mari, Cool Edit 2000 este mult mai rentabil prin prisma raportului preț-calitate.

Cool Edit Pro este o versiune mai vastă care costă 400\$, Cool Edit 2000 este varianta destinată publicului larg.



Așa arată Studio Plug-in cu multitrack-ul pe 4 piste.

nu vă lasă fără deja cunoscuta analiză în frecvență și partea statistică, grupate în meniul Analyze. Un lucru destul de interesant îl reprezintă posibilitatea de a crea și utiliza în editare scripturi (format scp). Aceste scripturi ce devin disponibile (după ce ai deschis deja un nou fișier audio pe care să fie aplicate) din meniul Options și comanda Scripts&Batch processing. Scripturile permit ca o serie de acțiuni repetitive să fie realizate doar prin rularea lor. Ca exemplificare am putea da o aplicare de vreo patru, cinci efecte la mai multe fișiere audio. Versiunile de Cool Edit 2000 sunt fără partea de

COOL EDIT 2000

Preț: 39 - 98\$
 Producător: Synttrillium
 Ofertant: N/A
 Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- editor audio.
- efecte la nivel înalt.
- pentru publicul larg.



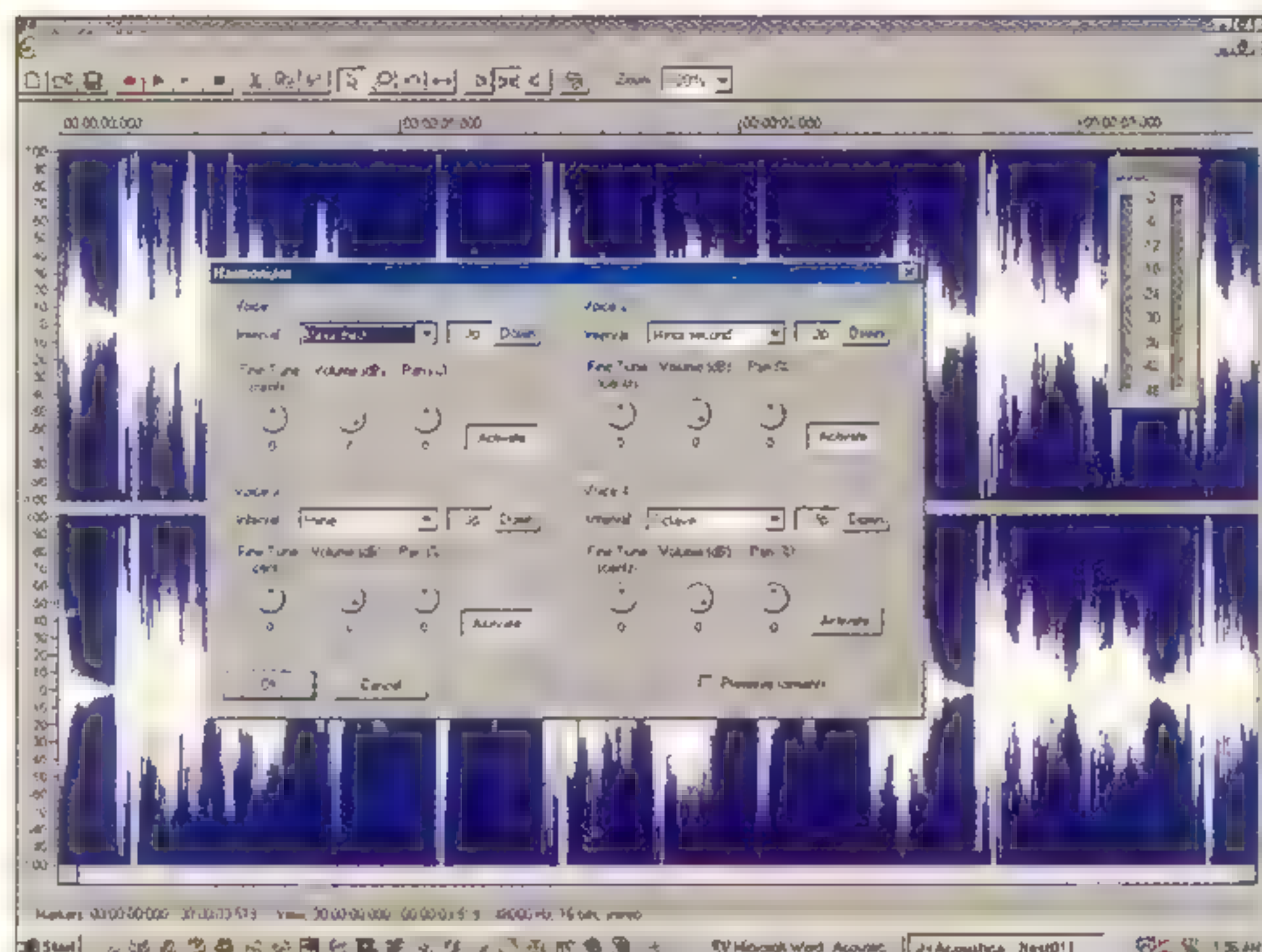
| | |
|----------|---------------------|
| DETAII | Tip program |
| | Editare audio |
| | Complexitate |
| | Medie |
| Redactor | |
| | Remus Gradin |

ACOUSTICA 2.0

Programul nu se ridică cu mult peste editorul Wave Studio din pachetul de soft de la SB LIVE.

Chiar numele programului sugerează faptul că este vorba de un program de editare audio, iar cifra 2.0 îmi spune clar că am pierdut prima versiune, deoarece, de ce să nu recunosc, aceasta este prima versiune care îmi cade în mână din acest program.

Acoustica este la origine un program produs la Oslo, în Norvegia, care poate fi achiziționat "doar" pentru 49 Euro. Posibilitățile sale de lucru sunt limitate de o rată de eșantionare maximă de 48000 Hz (calitate DAT, zic cei care l-au produs) și o rezoluție de 16 biți, însă și de faptul că fișierele care pot fi deschise sau salvate au extensiile minim posibile (wave, pcm, au). Programul beneficiază de clasicele efecte: delay, reverb, flanger, reverse, chorus, iar ca un lucru mai deosebit se remarcă armonizer ce permite mixarea de patru variante



Bine cunoscuta arhitectură de wave editor cu caseta de dialog a efectului HARMONIZE...

(numite voci) ale unei aceleiași bucați selectate, fiecărei voci putând a i se modifica intervalul de transpunere, volumul, plasamentul sursei sonore în boxe (pan), cam același lucru făcându-l și transpose însă

numai pe o voce. Curios este faptul prezenței într-un soft atât de simplu pe cât este Acoustica, a analizei în domeniile timp, frecvență sau în domeniul combinat frecvență - timp (prezentată sub formă de grafic la diverse

rezoluții, folosind diverse funcții și modele de reprezentare), analiză care este prezentă în majoritatea programelor de renume (Sound Forge, Cool edit). Revenind însă la normal, programul nu se ridică cu mult peste editorul Wave Studio din pachetul de soft de la SB LIVE acesta din urmă neavând practic atât de multe efecte aplicabile, dar care costă cam la fel cu Acoustica 2.0 însă mai primești și o placă de sunet.

ACOUSTICA 2.0

Preț: 49 Euro
Producător: N/A
Ofertant: N/A
Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- editare wave
- efecte cunoscute.
- nu se evidențiază.

★★★★☆

MP3-2000

Asemănarea cu Winamp a MP3 2000 se transformă, pe măsură ce rulezi programul, în deosebire.

| | |
|----------|---------------------|
| DETAII | Tip program |
| | Player MP3 |
| | Complexitate |
| | Scăzută |
| Redactor | |
| | Remus Gradin |

Deși este un banal player de mp3-uri și el face parte din programele specifice multimedia, deci poate fi comparat și apreciat. Comparatia pe care pot să o fac este cu Winamp, prezent

pe toate computerele dotate cu placă de sunet. Asemănarea cu Winamp a MP3 2000 se transformă, pe măsură ce rulezi programul, în deosebire. MP3 2000, poate gestiona playlist-uri PLS sau M3U, este dotat cu grafic equalizer ce are presetate deja câteva posibilități de reglare (High bass, Low bass etc.). Ca și la alte playere, există posibilitatea schimbării formei și a skin-ului, opțiune pentru Direct sound (cu un grad de încărcare mai mică a procesorului) sau Wave Driver (pentru o calitate mai mare a sunetului). În concluzie, MP3 2000 este mai slab ca Winamp și prin partea grafică (unde ar mai fi

destul de lucru-arată ca un pager) însă și prin lipsa posibilității de a utiliza plugin-uri, lucru scuzabil prin faptul că MP3 2000 se afla abia la prima versiune.

MP3-2000

Preț: free
Producător: N/A
Ofertant: N/A
Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- player MP3
- are equalizer.
- variantă pentru încărcare procesor sau calitate.

★★★★☆





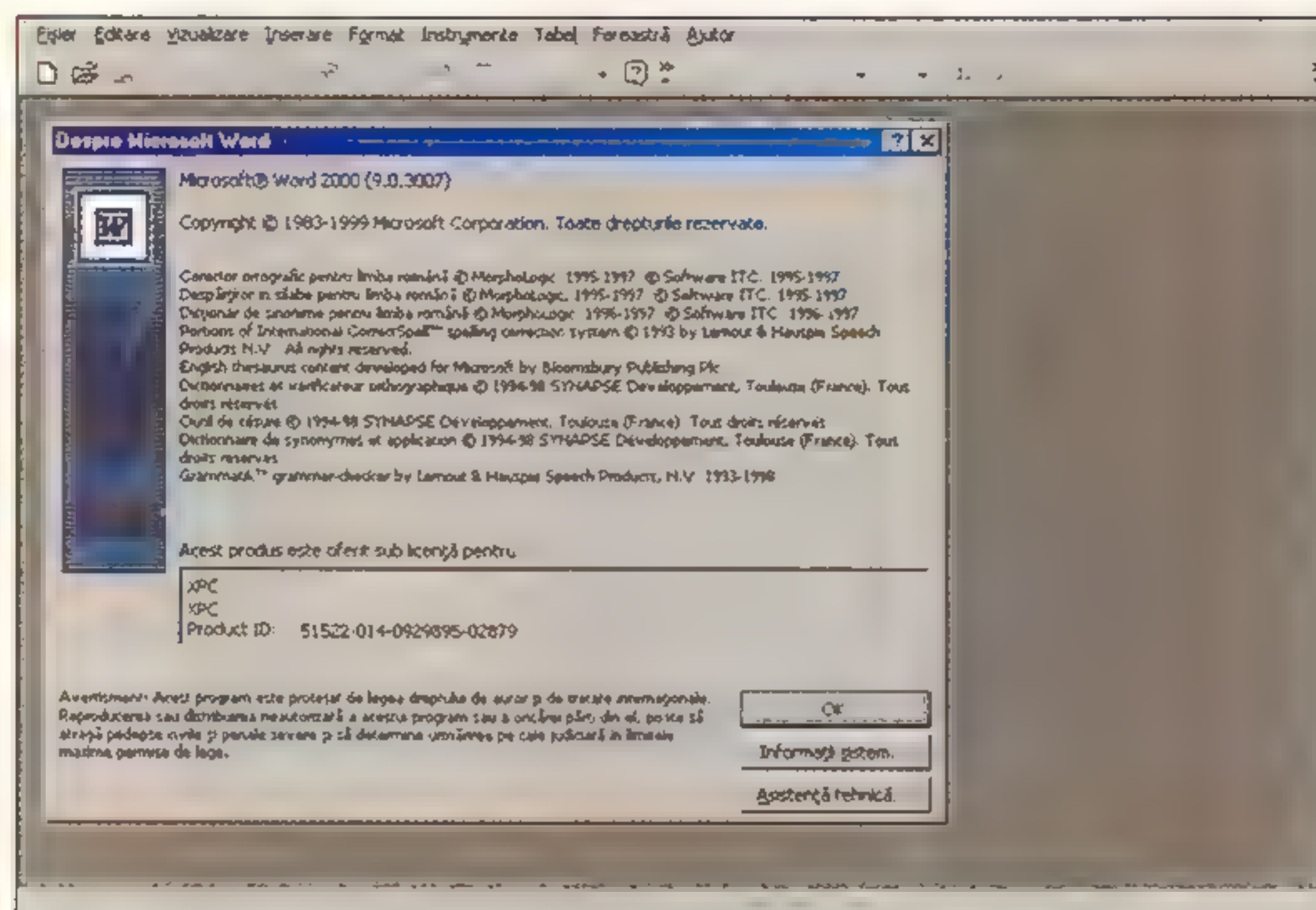
MICROSOFT OFFICE 2000

O adevărată noutate pentru piața românească, fiind primul produs software cu adevărat de mare anvergură tradus aproape integral în limba română.

Tip program
Office

Complexitate
Medie

Redactor
Alex Bartic



Se remarcă interfața în limba română, care ușurează destul de mult utilizarea programelor, chiar dacă inițial pare mai ciudat.

Help-ul a fost tradus în noul format html adoptat de MS și îmbunătățit, în sensul că utilizează un sistem online update-uit cu ultimele informații.

Microsoft Office 2000 este o adevărată noutate pentru piața românească, fiind primul produs software cu adevărat de mare anvergură tradus aproape complet în limba română. Acest lucru poate să pară cunoscutorilor de limba engleză ca un lucru fără rost, dar

el nu face decât să recunoască potențialul pieței românești și reprezintă o încurajare pentru cei care au reticente în utilizarea unor asemenea programe datorită necunoașterii unei limbi straine de largă circulație.

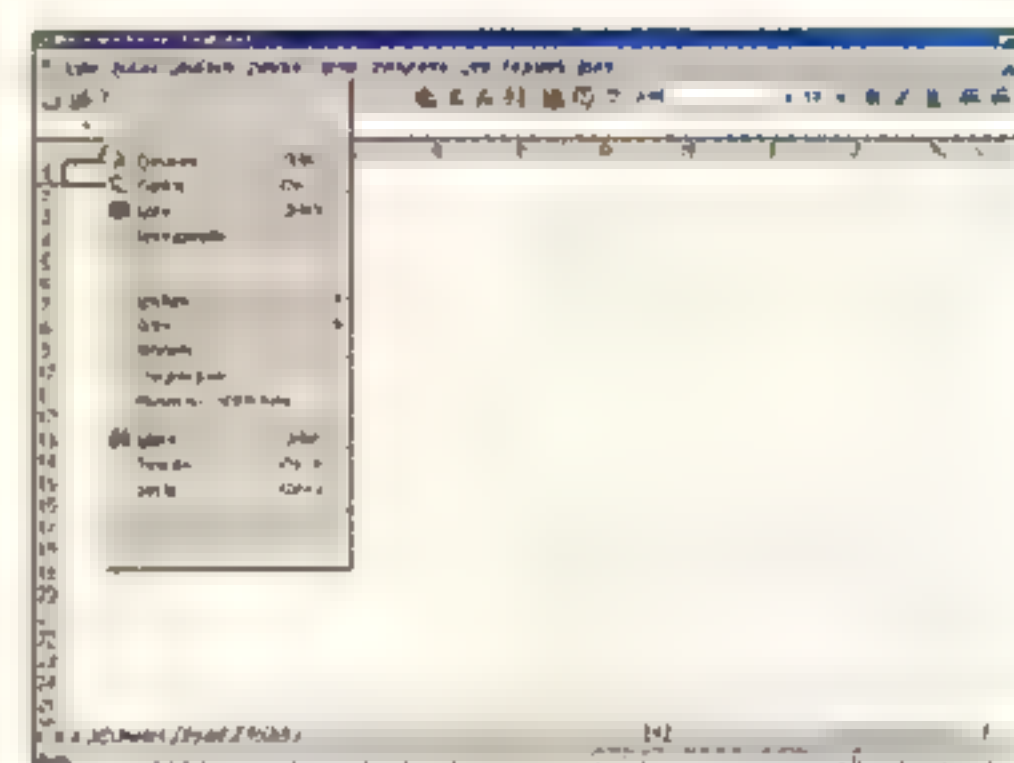
În Office 2000 Microsoft a integrat trei principii considerate esențiale pentru creșterea productivității: o mai ușoară manipulare a software-ului, unele mai eficiente pentru luarea deciziilor și integrarea suportului pentru formatele specifice web-ului.

Pachetului Office i s-a reproșat întotdeauna spațiul foarte mare ocupat pe hdd-urile clienților și mai ales modul în care acesta este utilizat pentru stocarea unor informații deloc sau foarte rar folosite. O2K vine cu un concept nou, numit Install on Demand. Acesta are mai multe opțiuni, fiind posibilă rularea anumitor aplicații și componente de pe CD, instalare pe hdd sau pur și simplu instalare la

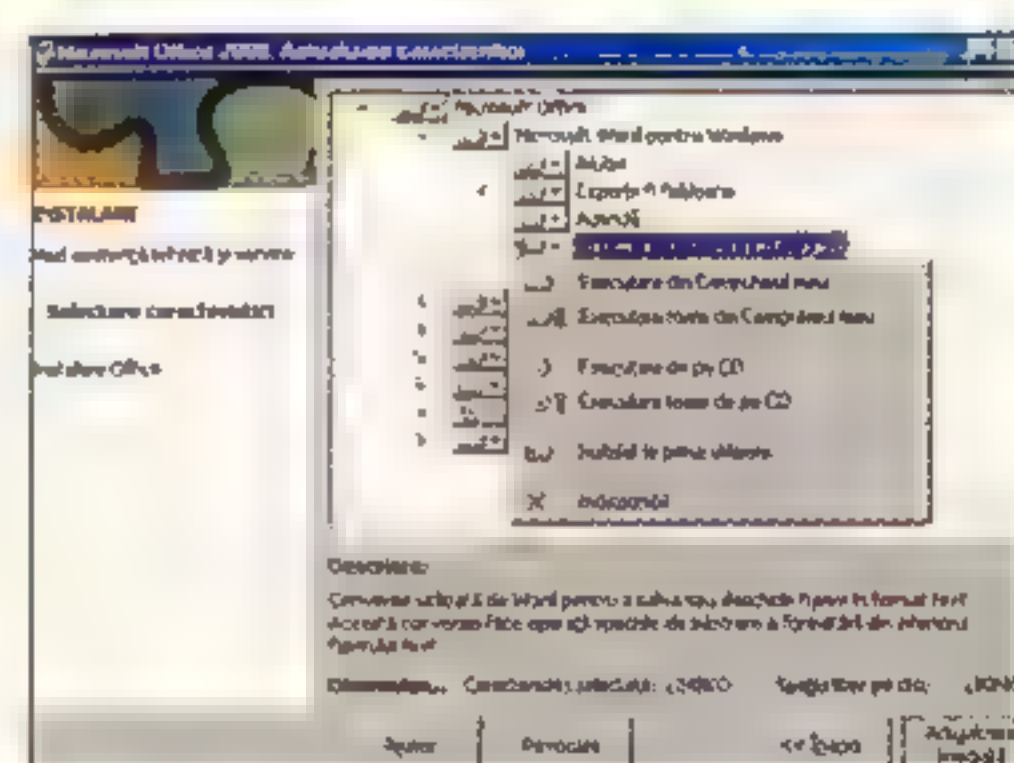
prima utilizare. Astfel, O2K instalat normal ajunge să ocupe circa 160MB pe hdd dar aceasta economie de spațiu are și părțile ei negative deoarece adesea, în mijlocul unei operațiuni, programul spune că nu găsește o anumită componentă și se apucă să o instaleze de pe CD.

Meniurile personalizate sunt principalul pas în ușurarea utilizării produsului. Marea majoritate a aplicațiilor mari din ziua de azi au zeci de opțiuni în meniuri, inundând utilizatorul cu tot felul de facilități pe care acesta nu le folosește. MS a mers pe o altă cale, integrând în O2K, care și așa are o interfață destul de aerisită, meniuri și toolbar-uri personalizate. Programul învață care din facilitățile sale sunt cel mai des utilizate și ascunde restul, în spatele unei mici săgeți verticale.

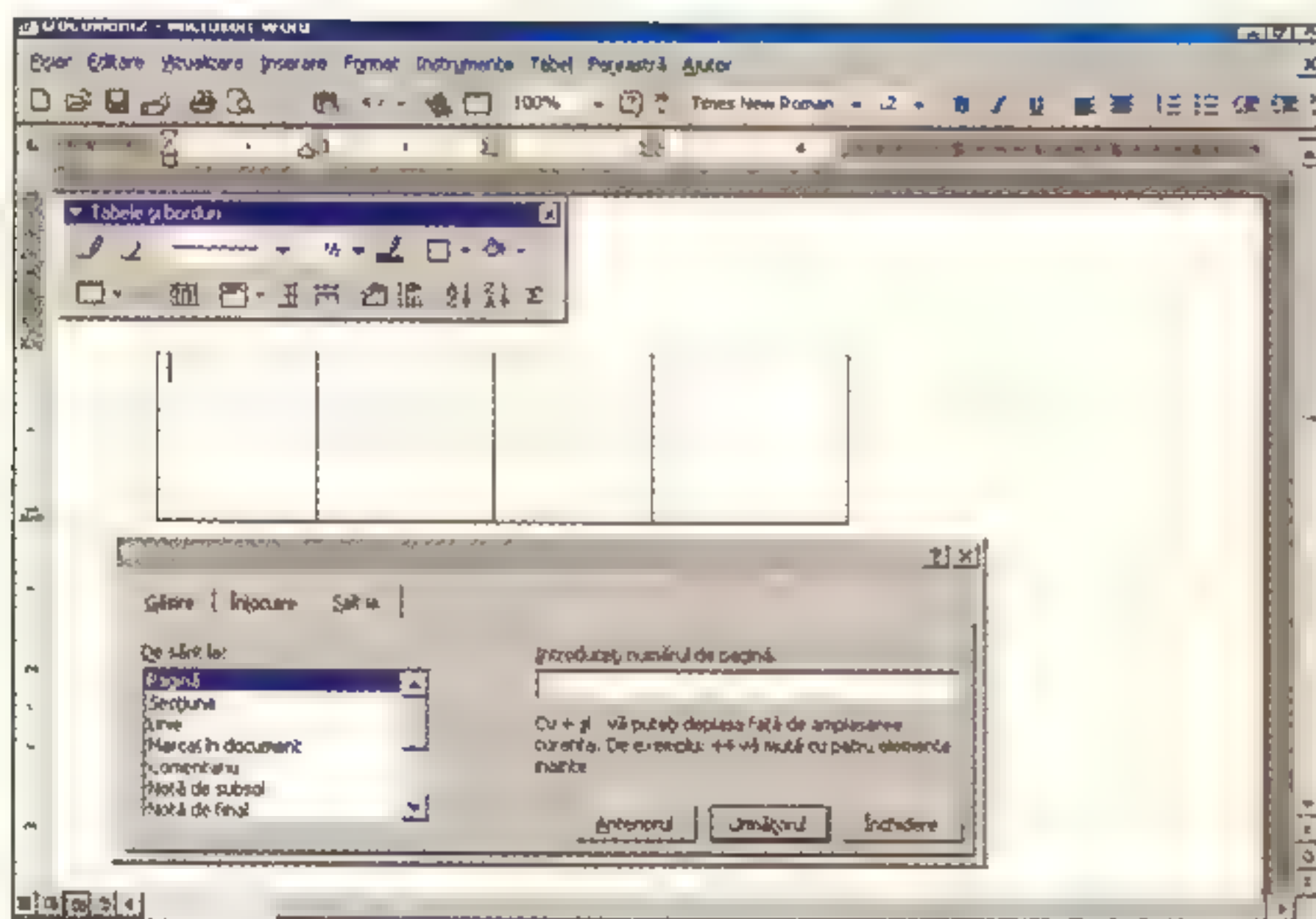
Meniurile de Open și Save au fost și ele modificate, fiind adăugată în partea dreaptă o zonă de locații care conține ultimele fișiere manipulate, My Documents, Favorites, Desktop și



Deși în aparență un program simplu, Excel are o mulțime de opțiuni "sub capotă"



Se remarcă opțiunile Install on demand-ului.



Noul sistem de "desenare" al tabelor simplifică realizarea acestora în mod substanțial.

Outlook 2000

Noua variantă a Outlook-ului reușește să colaboreze mai bine cu Word-ul la editarea mesajelor și în general se mișcă mai bine, fiind ceva mai stabil. Microsoft-ul însă a îngrămădit o mulțime de funcții de agenda și scheduler pe care doar un maniac al computerului sau un om de afaceri îndrăgostit de laptop-ul sau ar putea ajunge să le folosească din plin. În rest Outlook este net superior fratelui său mai mic, Outlook Express, dar parcă aș fi preferat o variantă care să le combine pe amândouă și eventual să se miște cu viteza celui din urmă.

Web Folders.

Help-ul a fost tradus în noul format html adoptat de MS și îmbunătățit în sensul că utilizează un sistem online update-uit cu ultimele informații. Office Assistant, Aka Clippit, poate fi configurat după dorință și înlocuit cu un alt model animat, dar nu poate fi dezactivat decât după ce a fost ascuns de trei-patru ori. O altă facilități nouă și interesantă este Collect & Paste, sau clipboard-uri multiple. Astfel uti-

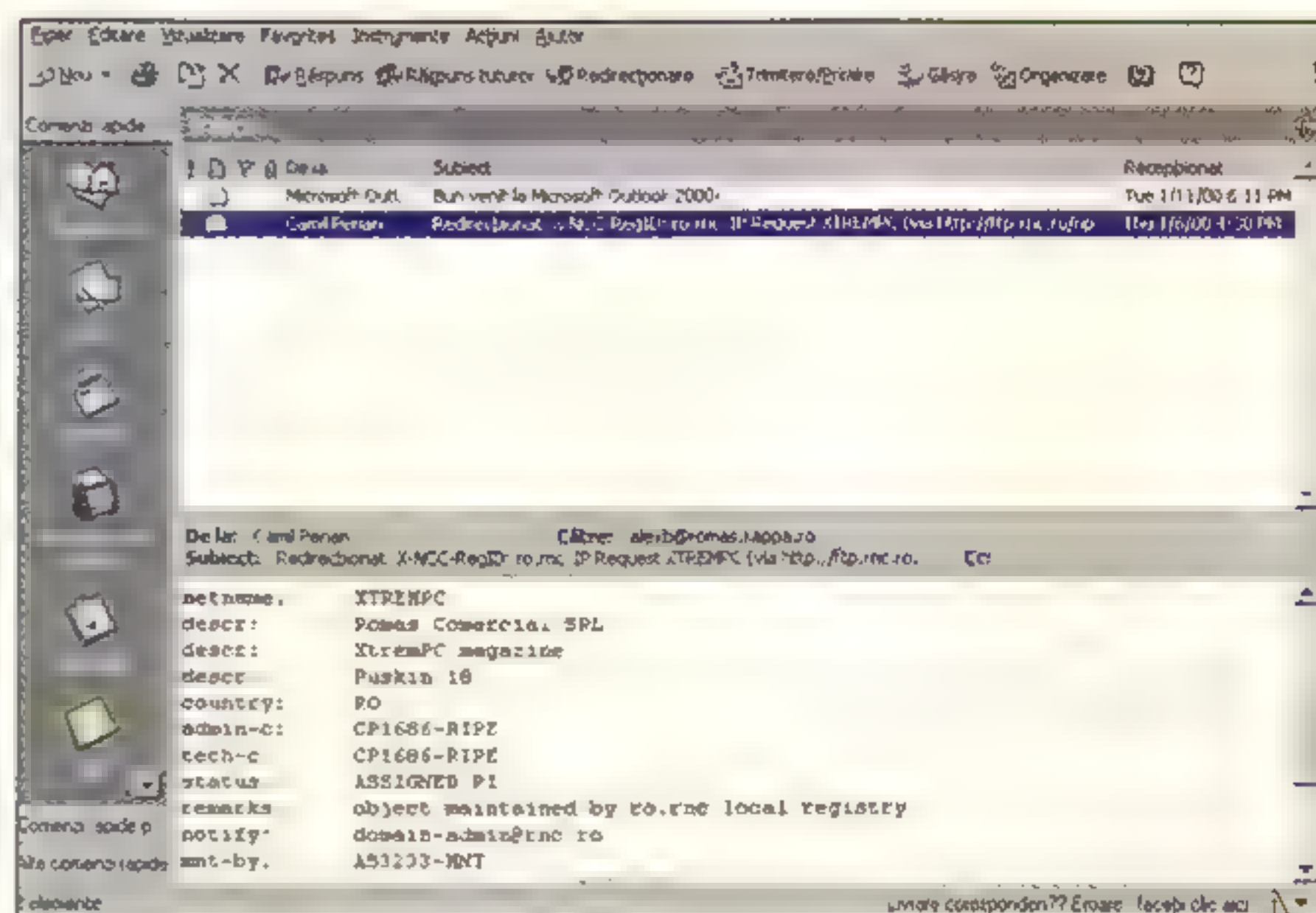
lizatorul poate să copieze până la 12 secțiuni din documentul sursă înainte de a fi silit să le pasteze în cel destinație, existând câteva opțiuni legate de modul în care este făcut acest lucru.

Integrarea în web a fost realizată prin transformarea html-ului în format universal în cadrul Office-ului. Deși toate componentele acestuia sunt capabile să deschidă și să salveze documente tip html trebuie totuși reținut că un editor specializat scoate întotdeauna rezultate superioare O2K-ului. Web Integration este privit ca o modalitate de a publica rapid documente în cadrul Intranet-ului unei firme, ușurând manipularea și accesarea acestora, și mai puțin ca o sursă de pagini html pentru Internet, unde anumite programe sunt chiar incompatibile cu documentele salvate de Office.

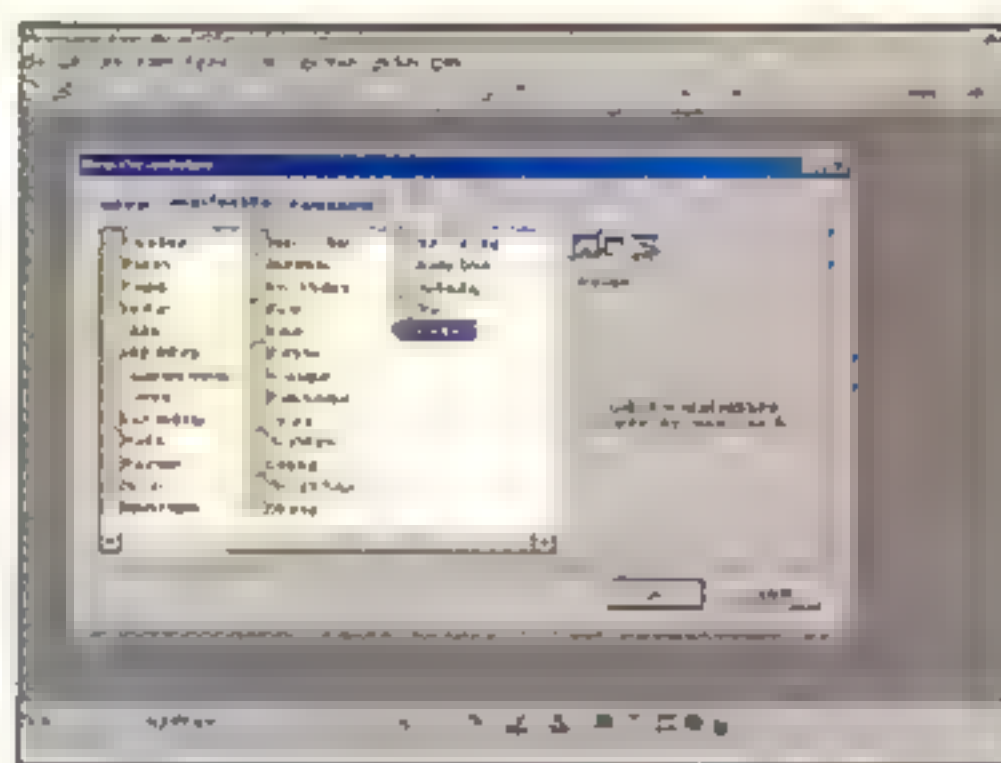
Pachetul Office 2000

Professional conține Word, Excel, Access, PowerPoint și Outlook la care se adaugă câteva instrumente mai puțin importante și filtre pentru export și import în și din diverse formate. Deși nici unul dintre aceste programe nu reprezintă o noutate, totuși diversele modificări și elementele nou adăugate le cresc mult funcționalitatea.

După experiența negativă cu Office 97, ale cărui .doc-uri erau incompatibile cu cele din Office95, Microsoft s-a decis să păstreze compatibilitatea cu vari-



Outlook-ul este în același timp un program complet dar și foarte aglomerat. Un pic prea multe opțiuni.

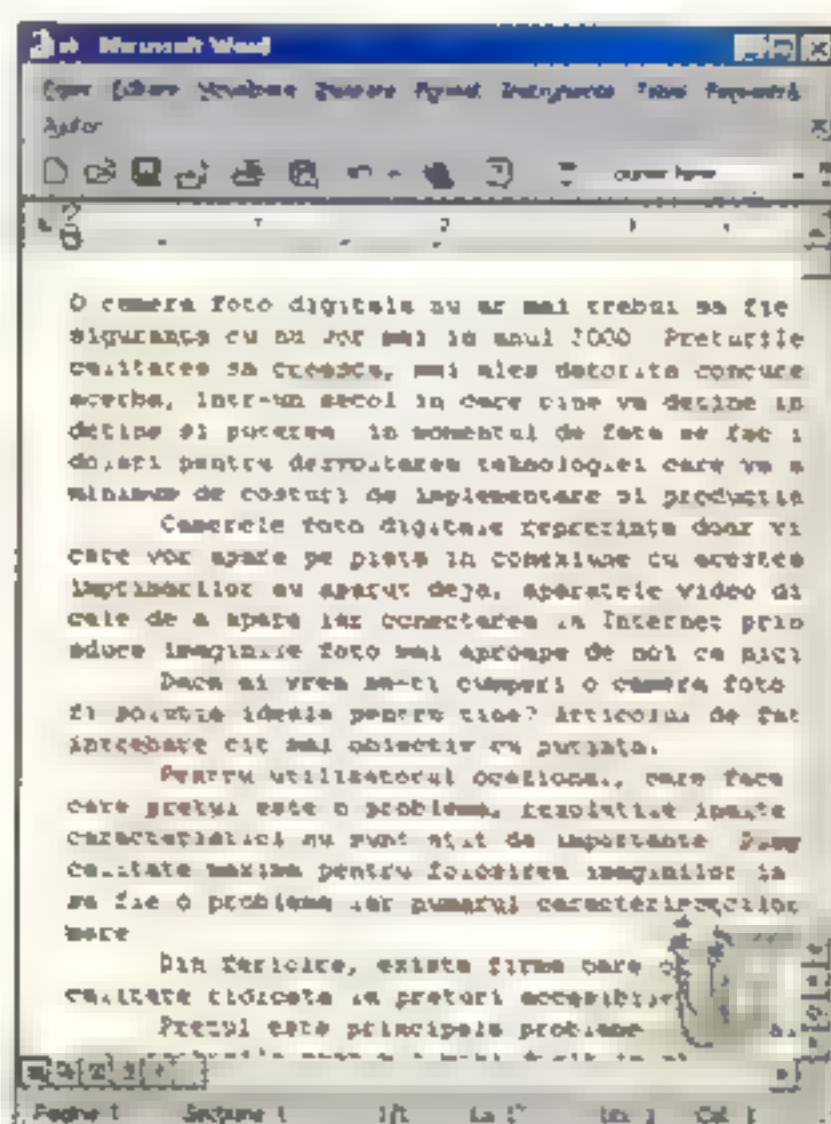


Access și Powepoint sunt cele două programe netraduse.

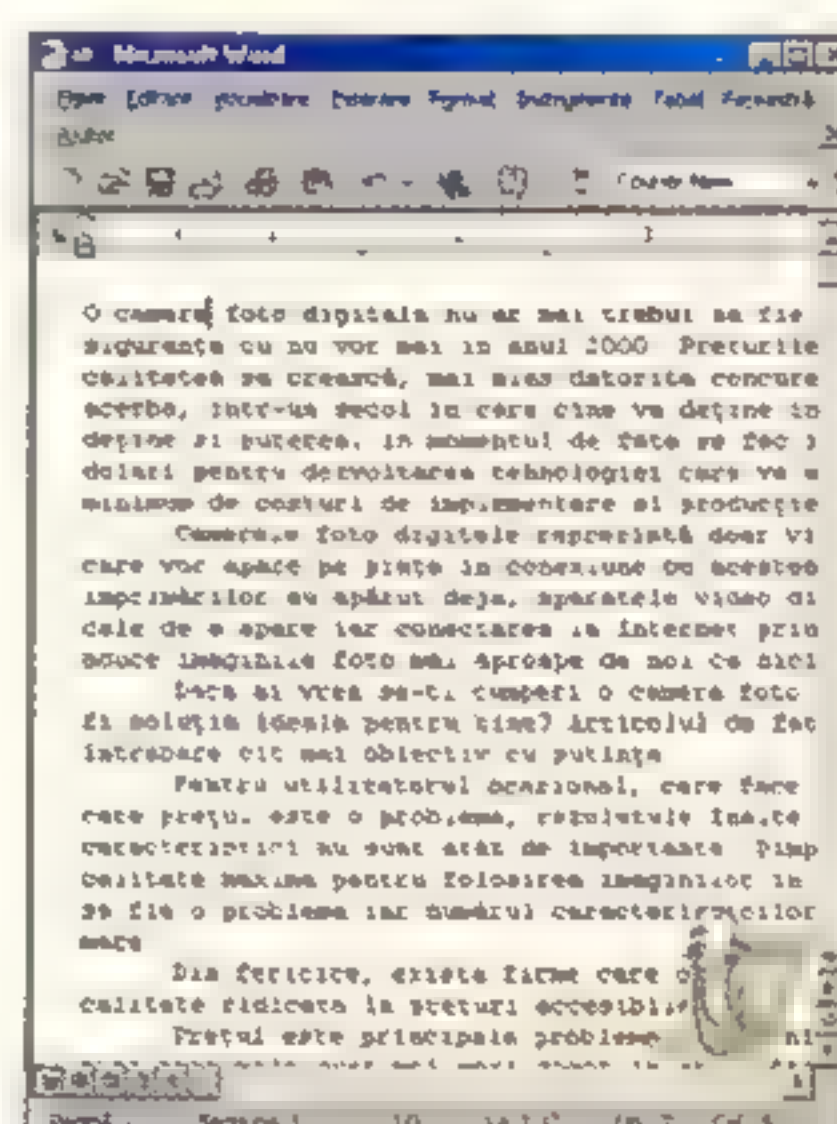
antele anterioare, deci este foarte posibil ca într-o singură firmă să coexiste și Office 97 și Office 2000. Avantajele acestuia din urmă sunt totuși destul de importante chiar dacă nu vitale. Dictionarul și meniurile în limba română, deși par ciudate inițial, în timp încep să-și dovedească utilitatea, ajutând utilizatorul mediu și începător.

Îmbunătățirile aduse Word-ului sunt destul de multe dar o să mă opresc aici doar asupra câtorva mai importante. Principalul lucru pe care l-am așteptat de la varianta românească a Word-ului a fost un spellchecker funcțional și dotat cu un dicționar bogat. Din nefericire, aceste componente ale Word-ului deși există au totuși câteva probleme, dicționarului lipsindu-i anumite cuvinte destul de utilizate. Spellchecker-ul după ce s-a instalat de pe CD a binevoit să seteze limba pe franceză, rezistând cu succes la orice încercare de trecere pe lb. română. O altă problemă destul de normală este că

Office 2000 nu vede decât diacriticele din fonturile românești care respectă standardele MS, neînțelegându-se cu cele utilizate de alte programe.



Alt element interesant este modul mult mai flexibil în care utilizatorul crează tabele, având un adevărat meniu de desenat la îndemână.



MS OFFICE 2000

Preț: N/A
Producător: Microsoft
Ofertant: Microsoft
Distribuitor: Microsoft

CARACTERISTICI

-Meniun în limba română
-Clipboard multiplu



COREL DRAW 9

Corel Draw 9 permite interacționarea cu mai multe programe și tipuri de documente, fie că sunt de la Corel sau nu, sau chiar dacă sunt de pe o altă platformă (Macintosh).

Tip program

Grafică vectorială.

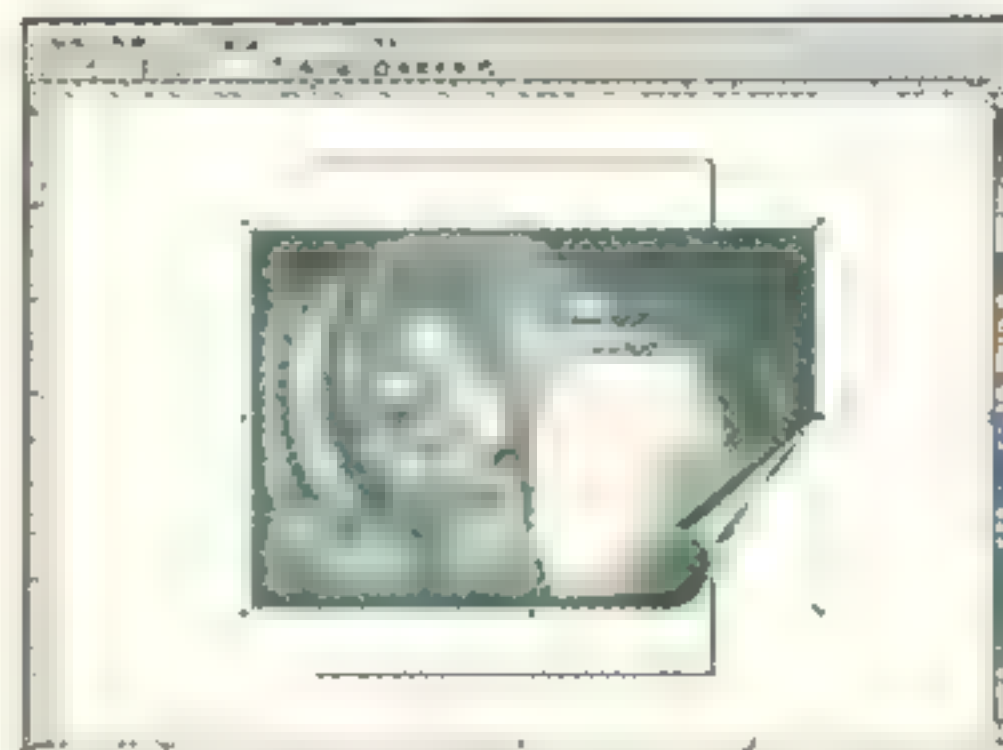
Complexitate

Ridicată

Redactor

Adrian Dorobăț

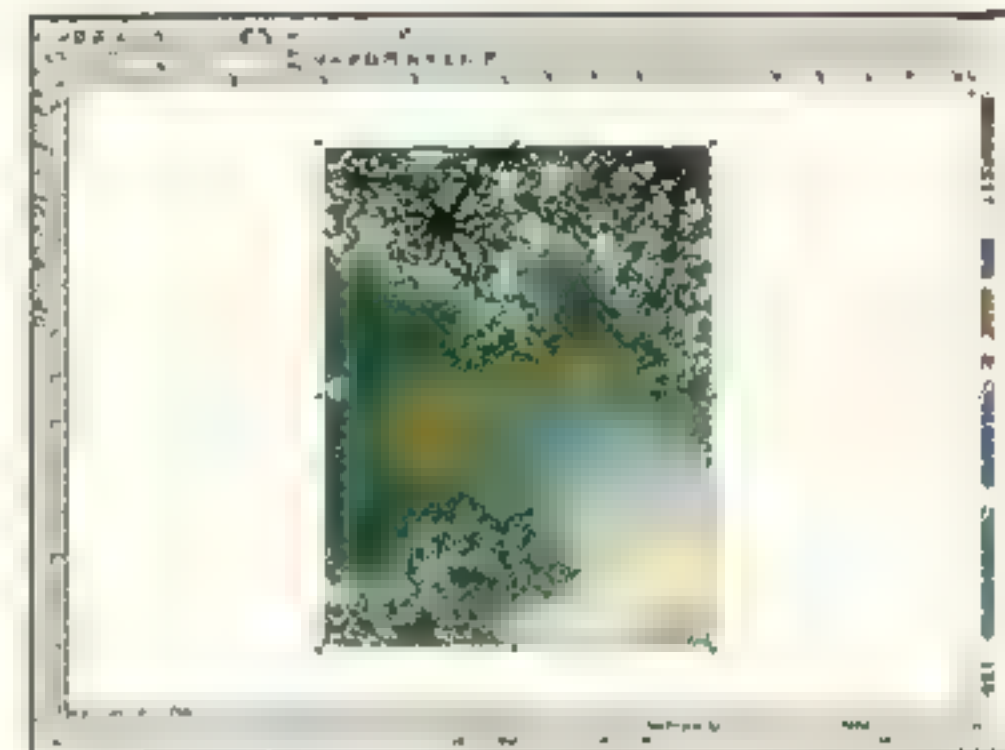
Corel este unul dintre mogulii pieței de programe de grafică, concurând de pe o poziție de egalitate cu Adobe, Macromedia și MetaCreations. Iar Corel Draw este cel mai cunoscut și respectat program de grafică vectorială, fiind instrumentul preferat de lucru pentru numeroase firme de design din întreaga lume și subiectul multor cărți de specialitate. Bazându-mă pe faptul că este atât de cunoscut, voi trece direct la prezentarea îmbunătățirilor aduse pachetului Corel Draw odată cu cea de-a noua versiune, fără să mai descriu programul.



Efectele pentru bitmap-uri nu sunt prea deosebite...

Corel Draw

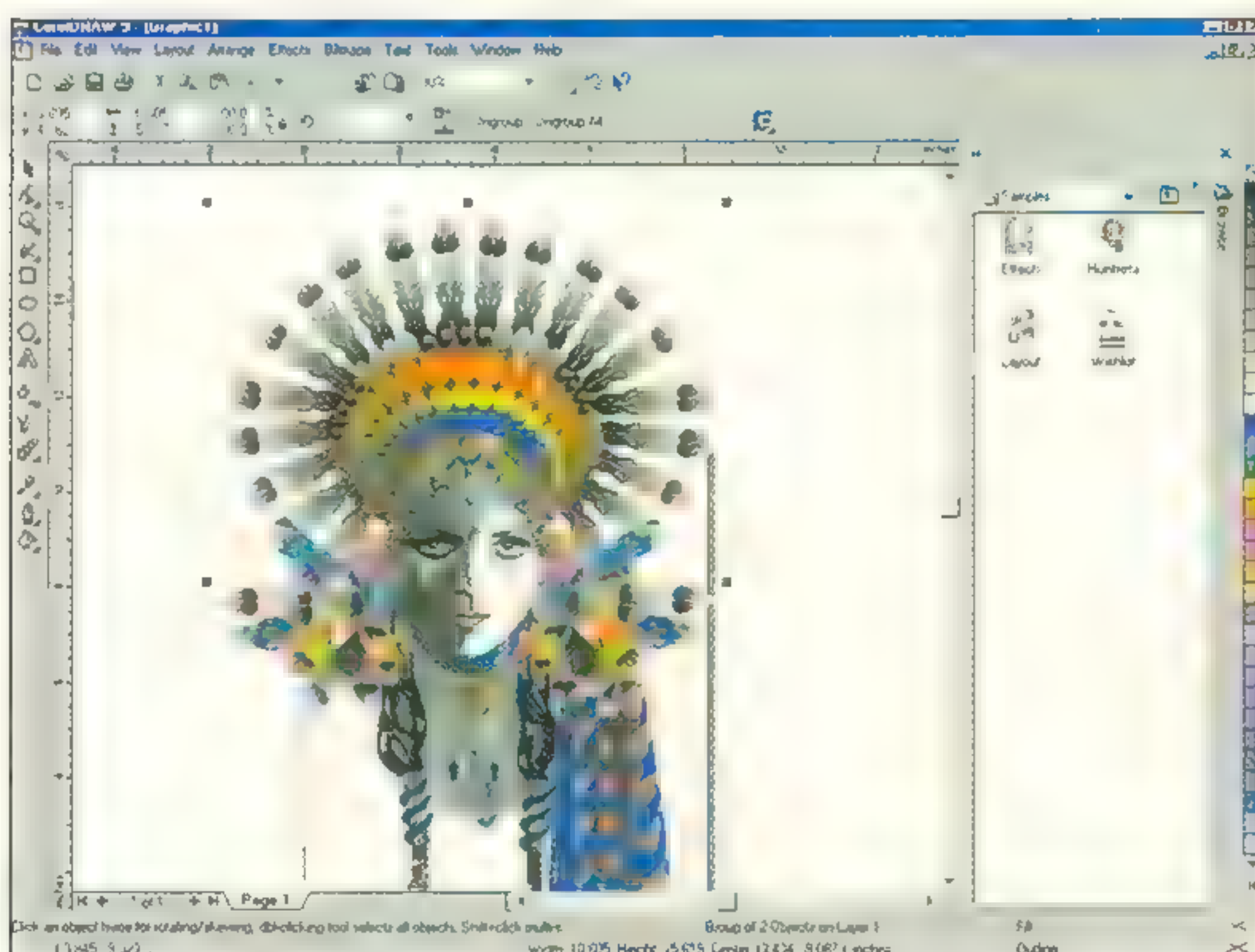
În primul rând, Corel a dezvoltat interfața, reușind să păstreze look-ul caracteristic al programului: ferestrele de lucru pot fi



... lată totuși o excepție

plasate fie vertical în dreapta ecranului, fie deplasate și combinate după dorință prin docking, se pot utiliza mai multe palete de culoare în cadrul aceluiași document și este posibil să atașați sunete pentru diferitele evenimente care au loc în cadrul programului. Corel Draw 9 permite interacționarea cu mai multe programe și tipuri de documente, fie că sunt de la Corel sau nu, sau chiar dacă sunt de pe o altă platformă, în speță Macintosh. În plus, fereastra Link Manager ține evidența referințelor externe programului, de pe același calculator, din rețea sau de pe Internet. Corel Draw poate prelua imagini de la peste 120 de modele de camere foto digitale și poate transfera fișiere către ele. Imaginile mai pot fi exportate direct în format PDF, pentru a putea fi schimbate cu ușurință prin Internet.

În materie de instrumente grafice noi au apărut Mesh Fills, Enhanced Connector Line Tool și



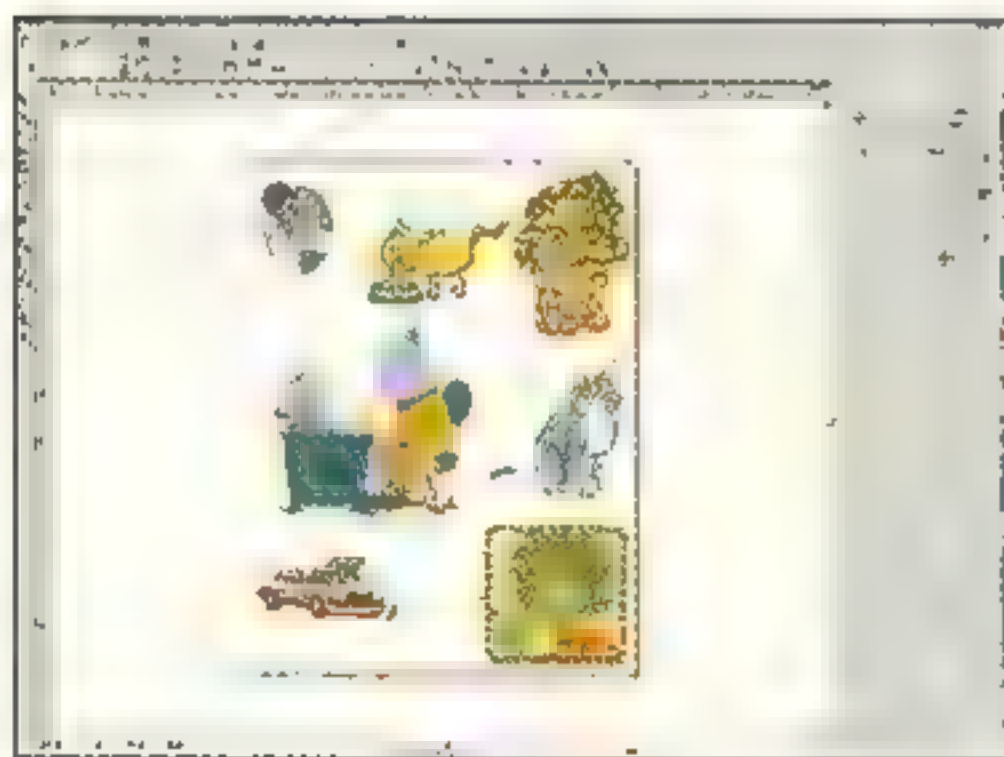
Sute și sute de clipart-uri au fost puse de Corel pe un CD și printate în interiorul unui manual ce însoțește pachetul.

Programe adiționale în pachetul Corel

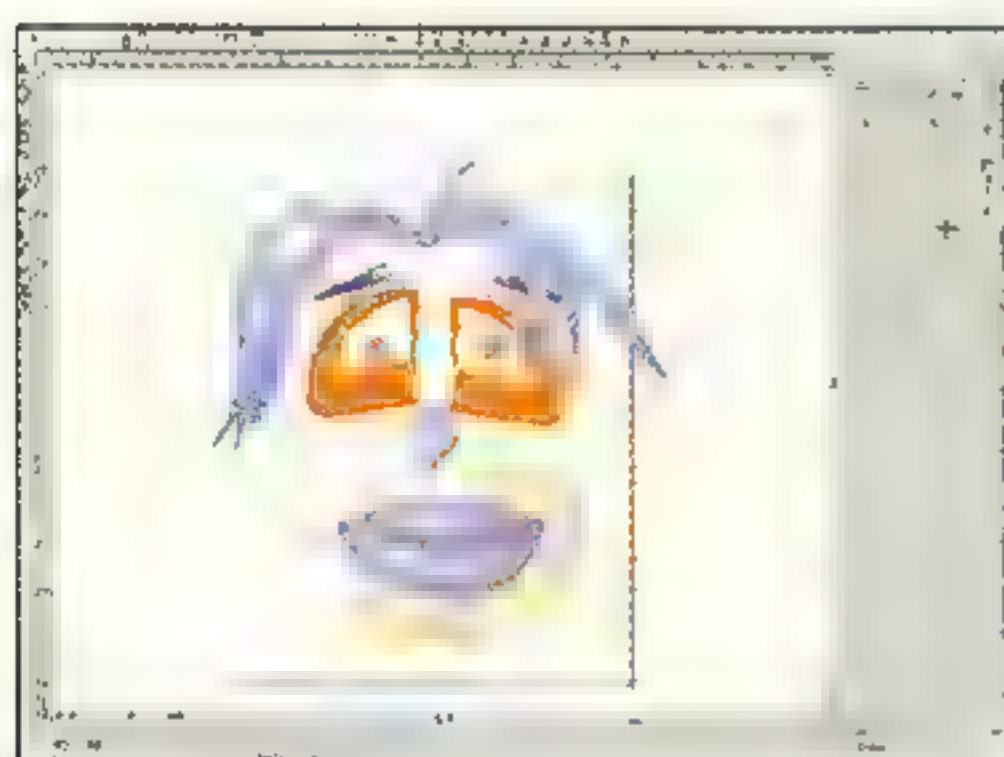
Printre programele care fac viața mai ușoară utilizatorului se numără: Cumulus Desktop, Bitstream Font Navigator, Corel Texture, Human Software Squizz și Julia Set Explorer. Canto Cumulus Desktop creează cataloage în care organizează imaginile și clipart-urile cu care lucrați sau aveți de gând să lucrați. Are numeroase criterii de căutare și moduri de

sortare. Bitstream Font Navigator vă ușurează căutarea printre zecile de familii și tipuri de fonturi care ocupă aproape 200 Mb pe CD. Human Software Squizz și Julia Set Explorer sunt plugin-uri care produc efecte pe bitmap-uri iar Corel Texture creează, evident, texturi, procedurale sau pe bază de bitmap-uri.

Interactive Contour Tool. Primul dintre ele folosește o meșă formată din mai multe puncte de control pentru a crea gradienti de culoare cu tranziții line, fara a mai fi nevoie să folosiți mai multe obiecte de culori diferite și cu diverse moduri de blending. Connector Line este utilă atunci când trebuie să creați un grafic ierarhic cu mai multe căsuțe conectate între ele. Dacă folosiți această opțiune, atunci când deplasați o căsuță, linia conexiunii se va redesena automat pentru a acomoda schimbarea. Puteți să deconectați căsuța, să îl modificați conținutul și apoi să o reconectați la restul schemei. Cel din urmă tool creează forme concentrice în timp ce trageți de mouse. Pe lângă toate acestea a fost introdusă o funcție de reducere a numărului de noduri, pentru a ușura editarea și printarea, iar smoothing-ul pentru curbe, scalarea și poziționarea se pot face în timp real, prin intermediul unor cîmpuri numerice aflate la îndemînă. Pentru bitmap-uri au fost implementate o serie de noi efecte, dintre care merita amintite: Impressionist, Sketch Pad, Water Color, Frame, Stained Glass, Crystalize și Weather. Tot la efecte noi intră și opțiunea Perspective Shadow cu care se poate obține iluzia de tridimensionalitate, plasînd umbra într-un plan neparalel cu cel în care se află obiectul care o produce.

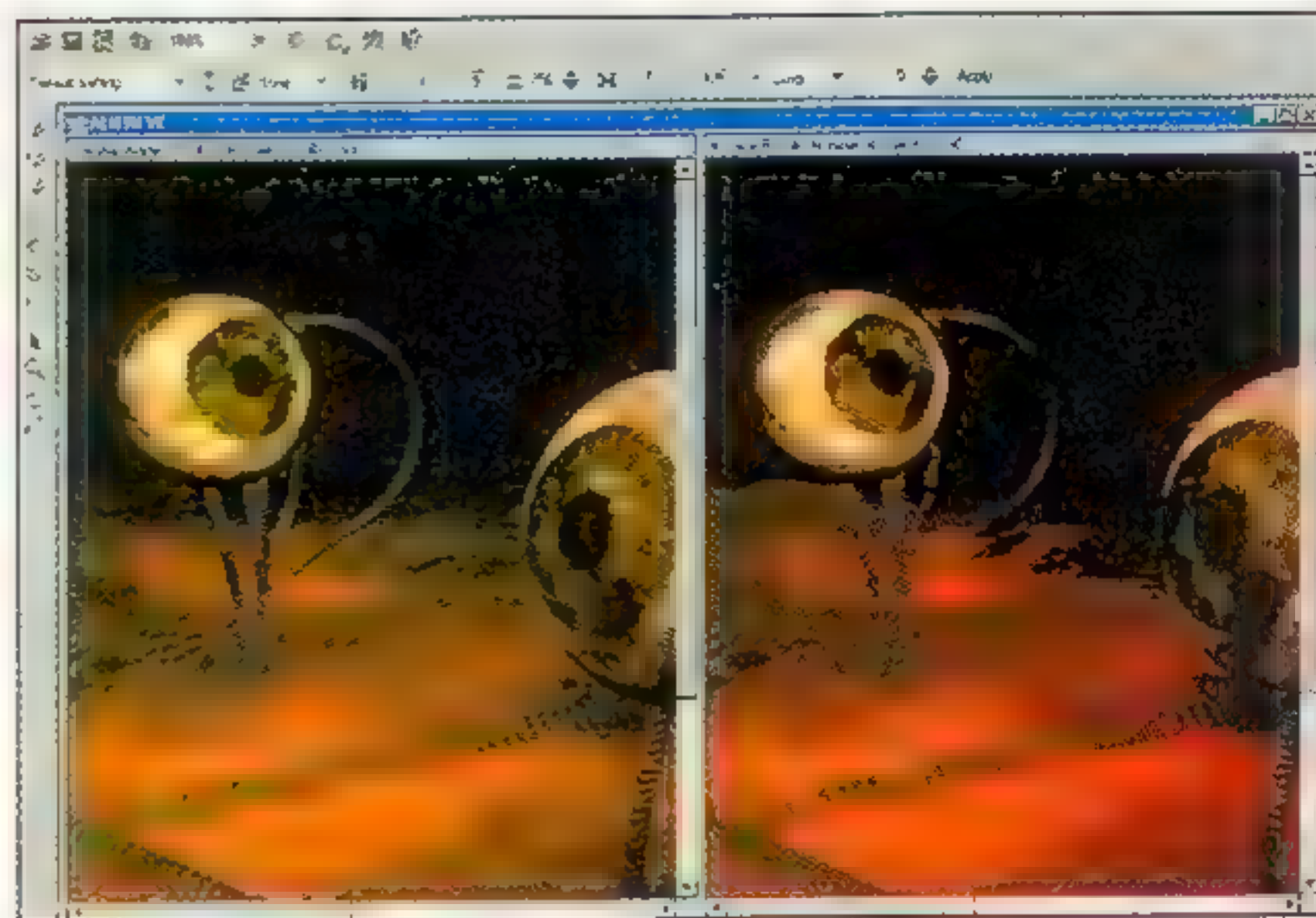


Ca de obicei, există numeroase clipart-uri.



Se poate și picta cu Corel Draw!

Utilitarul Corel Trace este unul dintre cele mai bune programe pentru transformarea unei fotografii sau a unei imagini bitmap în imagine vectorială. Sunt disponibile modurile: Outline, Advanced Outline, Centerline, Woodcut, Sketch, Mosaic și 3D Mosaic.



Corel Draw este cel mai cunoscut program de grafică vectorială, fiind instrumentul preferat de lucru pentru numeroase firme de design din întreaga lume și subiectul multor cărți de specialitate.

Corel PhotoPaint

Programul PhotoPaint este inclus în pachetul de la Corel și are și el o mulțime de lucruri noi. Barele de titlu ale ferestrelor afișează acum informații importante despre document, cum ar fi dimensiunile, numărul de culori, nivelul de zoom și numele obiectului selectat. Comanda Hide Windows face invizibile toate ferestrele deschise exceptînd meniul și imaginea în sine, lăsîndu-vă să o admirați în toată splendoarea ei. Paletele de culori multiple și trecerea dintr-o aplicație în cealaltă sunt similare cu opțiunile din Corel Draw. Un lucru folositor ar mai fi că folosind display caching imaginile sunt vizibile în întregime în timp ce sunt deplasate, nu doar ca outline. Instrumentul de integrare a textului în document a fost îmbunătățit, acum putînd fi folosite culori, tipuri de font și mărimi de literă diferite în cadrul aceluiași string de caractere. Efectele care se pot aplica pe o imagine și-au mărit numărul, printre cele mai interesante numărîndu-se Bump Map, Bubbles, Elephant Skin și Plastic. Spray-ul cu imagini, similar cu cel din Fractal Painter, are o listă în care pot fi organizate imaginile și aveți posibilitatea să stabiliți ce imagini să apară, în ce ordine, și dacă să se repete și de cîte ori. Tool-ul Drop Shadow a devenit interactiv și dacă veți schimba obiectul asupra căruia este apli-

cat acest efect, fie că este vorba de forma sau transparență, umbra se va schimba automat. Din păcate Photopaint-ul nu se ridică la nivelul rivalului său direct, Adobe Photoshop.

Principalul avantaj al produsului de la Corel este orientarea către obiect și facilitățile de grafică vectorială mai bine



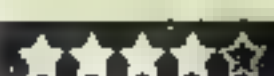
Corel Draw 9 permite folosirea mai multor tipuri de fonturi, culori și mărimi diferite în aceeași casetă de text.

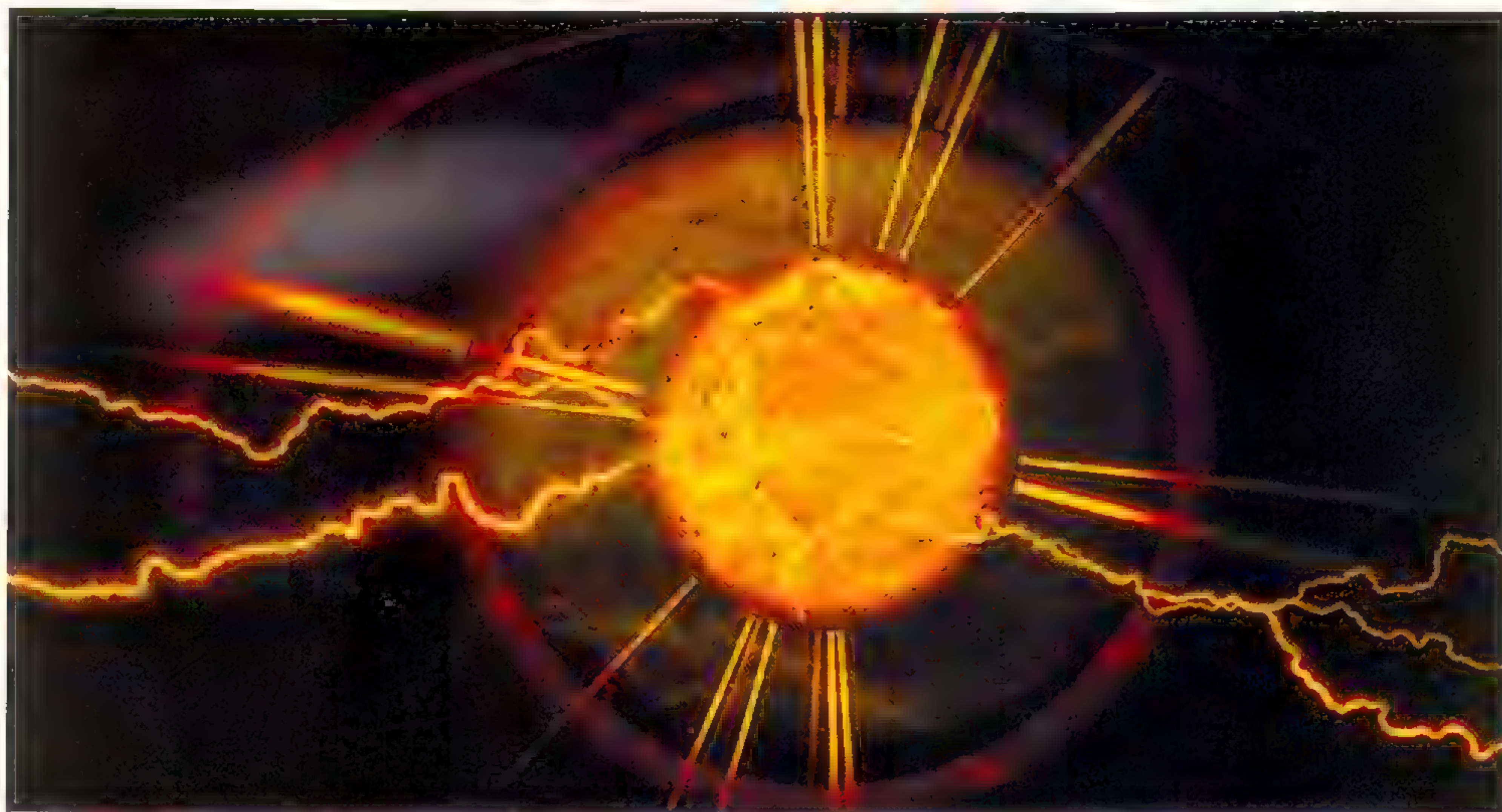
COREL DRAW 9

Preț: N/A
Producător: Corel
Ofertant: Omnilogic
Distribuitor: Omnilogic

CARACTERISTICI

- Cel mai tare pe partea de grafică vectorială.
- Noi efecte și pentru Draw și pentru Photopaint.





PLUGIN-URI PHOTOSHOP

DETALII ARTICOL

Tip software: Plugin-uri

Complexitate: N/A

Redactor: Adrian Dorobat

Dacă v-ați întrebat vreodată ce au în comun Fractal Design Painter, Corel PhotoPaint, Paint Shop Pro și Photoshop, iată un posibil răspuns: toate sunt programe de marcă și toate folosesc același tip de plugin-uri.

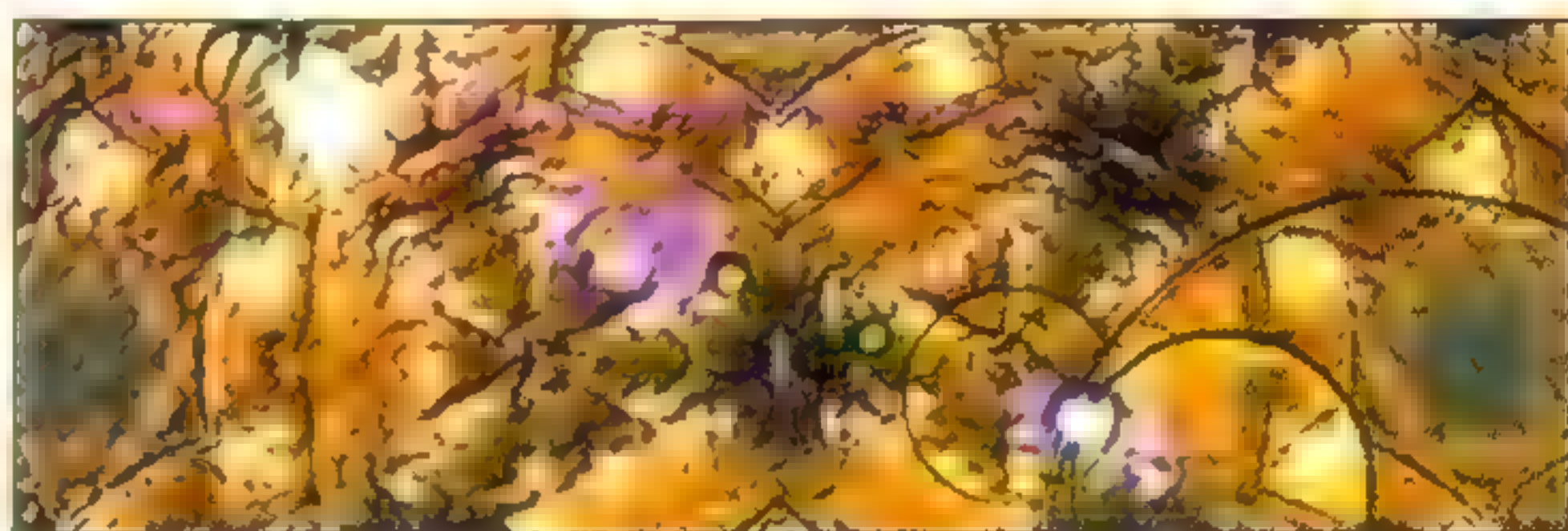
La baza sistemului de plugin-uri a stat Photoshop-ul. Program de marcă în domeniul graficii DTP, acesta avea o arhitectură deschisă care permitea adăugarea ulterioară a unor componente. Acestea erau inițial fișiere cu extensia .8be, care s-a transformat o dată cu trecerea de la Windows 3.1 la Windows 9x în .8bf.

La început, acestea erau colecții de filtre pentru imagini care permiteau realizarea unor imitații de basorelief, picturi murale sau alte efecte spe-

ciale. Multe din plugin-urile de acum fac același lucru, dar la un nivel calitativ mai ridicat. Altele însă aduc opțiuni noi programului, multe dintre ele folositoare. Un exemplu ar fi un plugin din generația veche: Embed Watermark de la Digimarc. Acesta permite designerilor să își semneze digital operele, iar semnatura este integrată în imagine astfel încât nu poate fi înlăturată de nimeni. Astfel autorul își asigură copyright-ul, iar glumeții pot să se distreze trimițând mesaje disimulate în imagini.

Sistemul de plugin-uri a avut succes și întreaga piață a programelor de grafica s-a adaptat pentru a-l folosi din plin. Mari producători s-au aliniat standardului Photoshop, iar unii dintre ei și firmele mici care voiau să se lanseze pe această piață au început să producă plugin-uri. În aceste pagini vă voi prezenta câteva dintre cele mai interesante.

Xaos Tools



Sub titlul de Xaos Tools se ascunde un pachet de aplicații cu aplicații diverse: Paint Alchemy, Terrazzo și TypeCaster. Paint Alchemy este o colecție de filtre care transformă documentul într-o imagine asemănătoare unei picturi, putând fi setate unghiul pensulei, dimensiunile petelor luate de aceasta și tipul de pensulă folosit. Efectele sunt interesante în cazul editării unei fotografii, în rest gasindu-și mai greu o utilitate. Terrazzo vă permite să alegeți o secțiune oarecare dintr-o imagine și un model de combinare, după care creează

un caleidoscop sau o textură seamless. Dacă folosiți modele de combinare complexe și salvați imaginile la dimensiuni mici, sunt ideale ca background pentru paginile de web. TypeCaster este un utilitar care produce efecte pentru text, punând la dispoziție diverse tipuri de bevel, textură și iluminare. Textul poate fi rotit, scalat și deplasat, dar din păcate TypeCaster nu îl creează într-un layer special, ci chiar în layer-ul curent.

DETALII

Producător: Xaos Tools

Pret: 35\$

Verdict: ★★☆☆☆

3D Texture Painter

Acest plugin vine în ajutorul celor care au unele dificultăți cu texturarea precisă a obiectelor într-un program de grafică 3D. Tot ceea ce trebuie să faceți pentru a textura un obiect este să îl salvați în format VRML, care este în prezent compatibil cu toate programele de grafică tridimensională, și să îl importați în Photoshop. Aici creați un document nou, apoi accesați plugin-ul 3D Texture Painter. Acesta vă arată modelul pe fond negru într-o fereastră, dându-vă posibilitatea să îl rotiți și să îl mișcați pe toate cele 3 axe, precum și să faceți zoom. După ce îl așezați



în poziția dorită dați comanda Generate Texture și documentul din Photoshop va fi transformat într-o textură plană pentru obiectul VRML, asemeni unei poze făcute din unghiul respectiv.

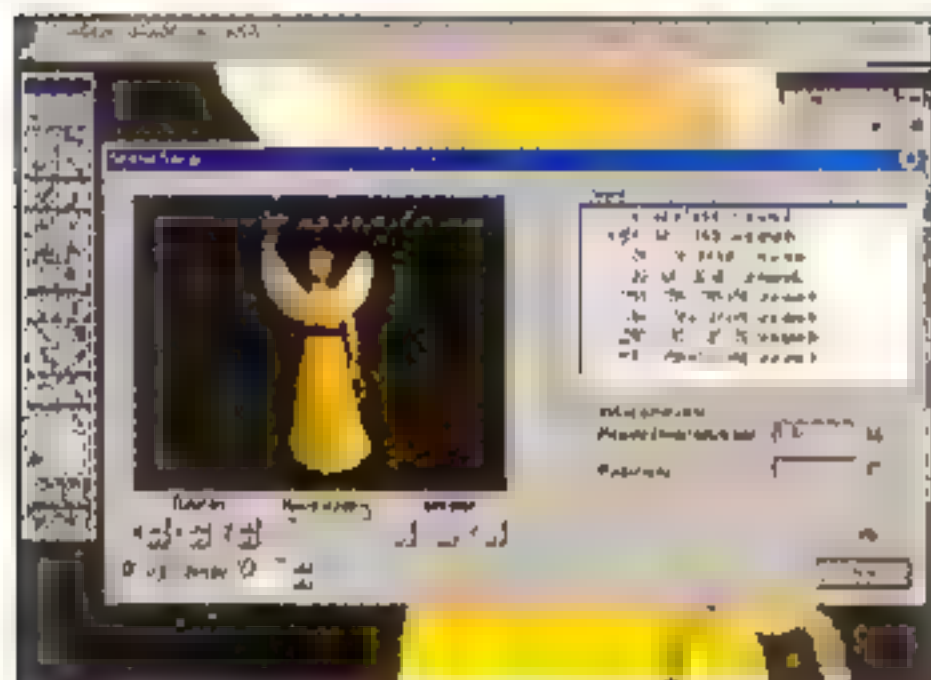
Subcomponentele modelului sunt prezentate ierarhic, ele putând fi selectate sau deselectate după dorință, astfel încât să poată fi texturate pe rând. Plugin-ul transformă Photoshopul în complementul ideal pentru orice program de grafică 3D.

DETALII

Producător: MultiMedia Labs

Preț: 55\$

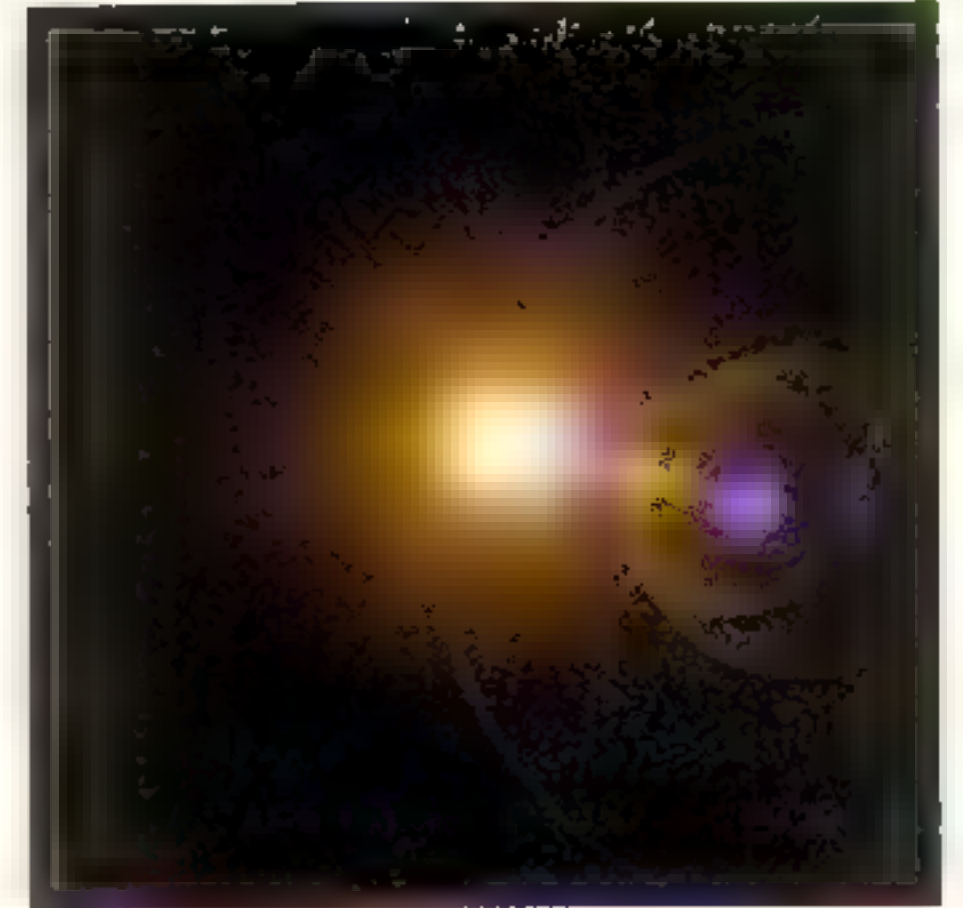
Verdict: ★★☆☆☆



Axion

Acest plug-in este destul de simplist, oferind doar trei opțiuni Glow, Sparkle și Lens Flares.

Glow-ul acționează pe o anumită nuanță de culoare definită în spectrul RGB printr-o limită inferioară și una superioară, făcând-o să difuzeze în jur, creând un aspect de stralucire gen neon. Sparkle adaugă mici scilipiri pe suprafața imaginii, tot relativ la o anumită culoare din spectru. Efectul este simplist și rezultatele sunt pe măsura. Dar filtrul de Lens Flare compensează pentru mediocritatea celorlalte două prin calitatea deosebită. Flare-urile obținute cu ajutorul lui sunt foarte realiste și configurabile în detaliu spre deosebire de cele Photoshop standard, care sunt foarte rigide din acest punct de vedere. În plus, sunt create automat reflexiile secundare care conferă un plus de autenticitate efectului.



DETALII

Producător: Axion Software

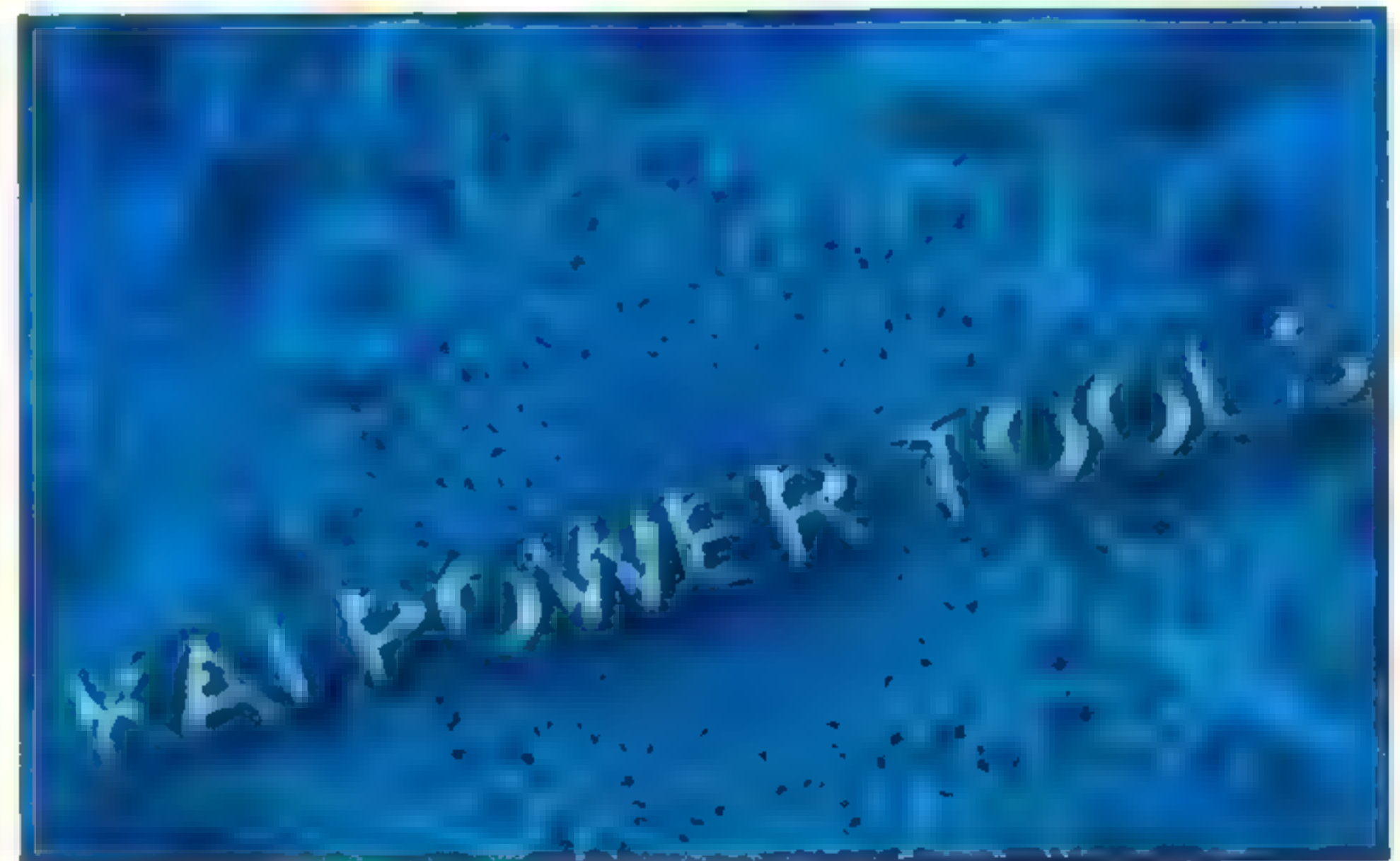
Preț: 25\$

Verdict: ★★☆☆☆

Kai Power Tools 5.0

Unul dintre cele mai cunoscute plugin-uri, Kai Power Tools este produs de o subdivizie a MetaCreations care pînă mai de curînd era condusă de Kai Krausse, socotit de mulți un guru în materie de grafică și design. Acesta a părăsit compania la scurt timp după apariția celei de-a cincea versiuni a popularului plugin, nemulțumit și hotărît să își fondeze o afacere proprie. Power Tools 5 păstrează toate caracteristicile care au făcut să fie apreciate versiunile anterioare și aduce opțiuni noi. În materie de lucruri bune care au fost

păstrate, merită amintită interfața, care arată excepțional și este foarte user-friendly. În plus, KPT5 conține și versiunea a treia în totalitate (singura nedumerire ar fi unde e cea de-a patra!). În această versiune ies în evidență trei generatoare de fractali: Frax 4D, FraxFlame și FraxPlorer. Primul creează un obiect 3D prin rotirea în jurul unei axe a unui fractal cu parametri scalabili, apoi îi aplică o textură și iluminare 3D. Sincer să fiu nu vad utilitatea acestei opțiuni, dar estetic dă bine. FraxFlame creează imagini procedurale fractalice care pot fi comparate cu jocuri de artificii. Culoarele lor sunt controlate de un gradient complex, iar forma de o funcție matematică. FraxPlorer este un generator de fractali, care folosește seturile clasice (Mandelbrot, Julia și Newton) pentru a crea imagini fractalice complexe. Pentru gener-



area unui background, nici ca se putea un utilitar mai bun. Folosind gradientii de culoare și diverse tipuri de efecte și moduri de blending, puteți obține imagini spectaculoase. Pentru deformări și efecte pe imagine puteți utiliza filtrele Blur, Noise, RadWarp, Smoothie și Orb-it. Blur-ul poate fi și el folosit cu valori mari pentru a crea imagini de fundal, Smoothie este bun pentru crearea de măști iar ultimele două pentru efecte

speciale. Iar pentru că vorbeam de efecte speciale, nu trebuie uitat ShapeShifter, un Beveler interesant, care poate fi folosit atît pentru text, cît și pentru alte selecții și care creează efecte de obiecte translucide, cu reflexii asemănătoare cu ale sticlei sau metalice.

DETALII

Producător: MetaCreations

Preț: 112\$

Verdict: ★★★★★



Eye Candy 3.0



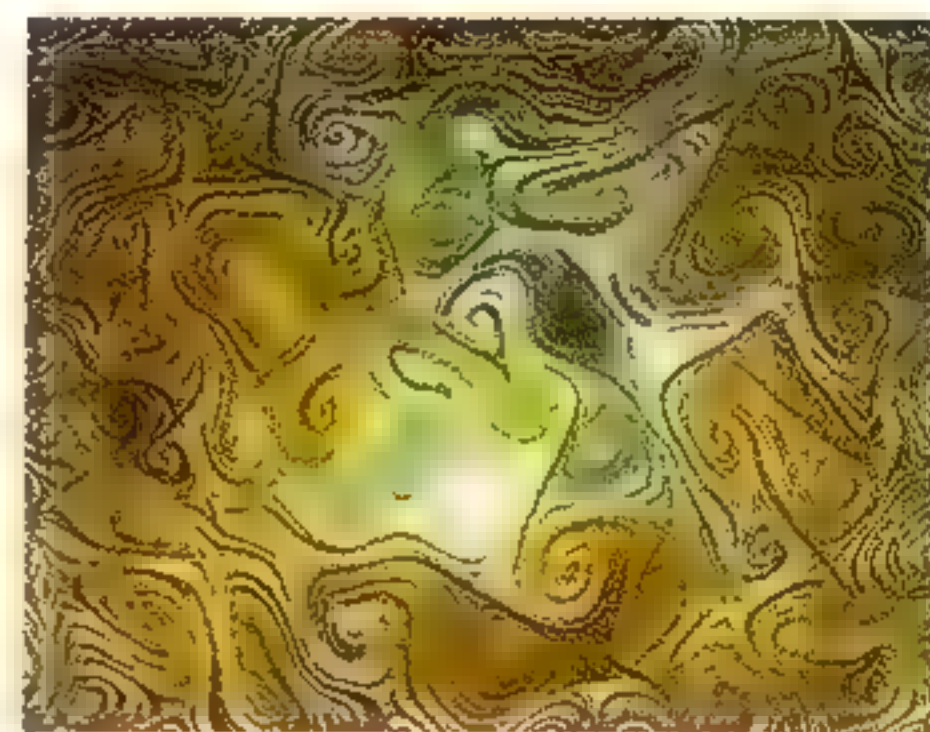
Un plugin destul de popular și cu tradiție, Eye Candy nu este totuși decât o simplă colecție de filtre. Ceea ce îl face mai deosebit sunt calitatea, originalitatea și ușurința în configurare a acestora. Filtrele sunt în număr de 21 și sunt foarte diverse. Antimatter creează un negativ al imaginii, dar care este mai mult decât un simplu invert, pentru imaginile color obținându-se o răsturnare interesantă a gamei de culori. Carve și Chrome realizează bevel potrivit pentru crearea de butoane și rame de ferestre lucioase și metalizate.

Drop Shadow, Glass, Motion Trail și Glow pot fi obținute și direct din Photoshop, dar în Eye Candy au mai multe opțiuni. Pentru efecte deosebite puteți încerca Fur, Water Drops și Weave care aplică măști peste imaginea de baza, măști simbolizând fire de păr, picături de apă sau chiar împletituri de rafie. Fire și Smoke se pot folosi pentru a crea efecte de flăcări sau fum pe marginea unei selecții. Din păcate focul nu este foarte realist iar fumul..., știți bine că nu iese fum fara foc.

Pentru deformarea imaginii pot fi folosite filtrele Swirl, Jiggle și Squint. Acesta din urmă produce un efect asemănător lumii văzute de miopi când nu au ochelari: șuie și tulbure. Probabil are vreo utilitate, dar e greu sesizabilă. Filtrele Perspective Shadow este puțin mai special, el făcând să apară o umbră a unei secțiuni din imagine în

asa fel încât acea secțiune pare ca face parte din alt plan decât imaginea de baza. Doua tipuri de bevel distincte: Inner și Outer Bevel vin în ajutorul vostru daca vreți sa dați iluzia de 3D într-o imagine bidimensională.

Un aspect care impresionează în mod plăcut este și numărul mare de setări prestabilite pentru fiecare filtru în parte. Eye Candy rămâne unul dintre cele mai bune plugin-uri existente.



DETALII

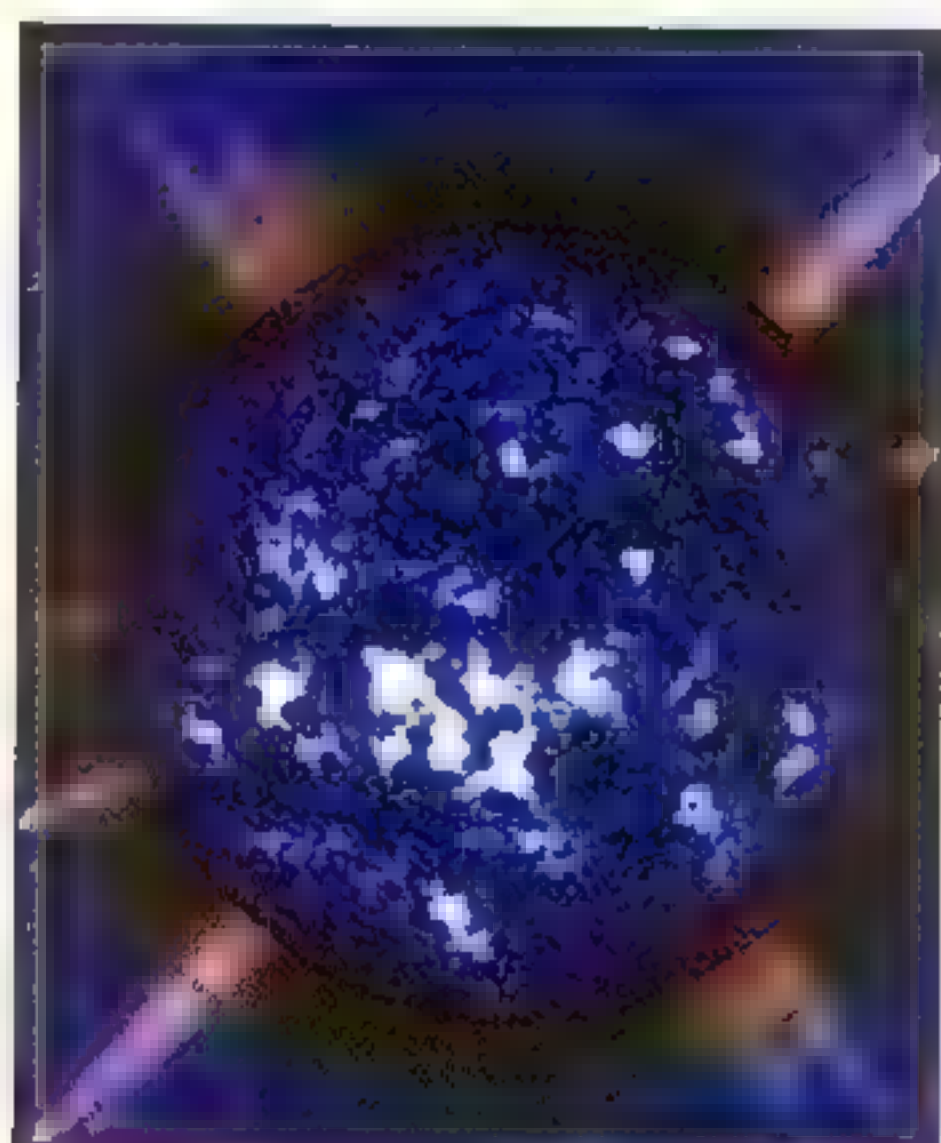
Producător: Allen Skin

Preț: 50\$

Verdict: ★★★★★



Flaming Pear



Acest set este format din trei plugin-uri: India Ink, Tessellation și Solar Cell. Primul creează degradeuri alb-negru complexe ale unei imagini alb-negru sau color, făcându-l potrivit pentru simularea unei ștampile sau a unei imagini tipărită cu presa manuală. De asemenea imaginile rezultate pot fi folosite ca măști alpha channel pentru imaginea inițială. Tessellation

nu face altceva decât să ia imaginea inițială și să o multiplice după un anumit algoritm, de mai multe ori, în așa fel încât compune o imagine de fundal din bucățele din cea inițială. Acestea pot fi transformate în seamless textures.

Solar Cell este cel mai spectaculos plugin dintre ele, el putând să creeze sorii. În sensul de aștri. Nu foarte realiști, dar foarte spectaculoși. Se poate seta culoarea, dimensiunea, numărul de raze, lens flare-uri (nu foarte bine implementate), haloul din jurul stelei precum și un curcubeu. Nu e ceva la care s-ar fi gândit oricine și rezultatele sunt peste așteptări. În combinație cu alte efecte, puteți vedea soarele în imaginea de început.

DETALII

Producător: Flaming Pear

Preț: 35\$

Verdict: ★★★★★

DSB Flux

Acest plugin adună laolaltă 20 de filtre, pe numele lor: Blast, Bright Noise, Bubbles, Cassini, Center Mirror, Gears, Isotope, Electrosphere, Linear Transmission, Mirror, Mosaic Ripple, Psychedelic, Radial Mosaic, Radial Noise, Radial Smox, Radial Transmission, Radial Warp, Radical Warp, Spider Web și Tiler. Blast este similar cu Wind care vine implicit cu Photoshop, iar Bright Noise poate fi obținut ușor cu filtrele obișnuite ale programului. Bubbles este ceva mai interesant, realizând cu valori mici la numărul de bule un warping mai interesant decât filtrele care au warp în componența numelui. Center Mirror și Tiler se folosesc pentru realizarea de background-uri sau imagini tip caleidoscop. Cu Isotope și Electrosphere se creează imagini abstracte colorate psihedelic, iar efectul Psychedelic realizează,

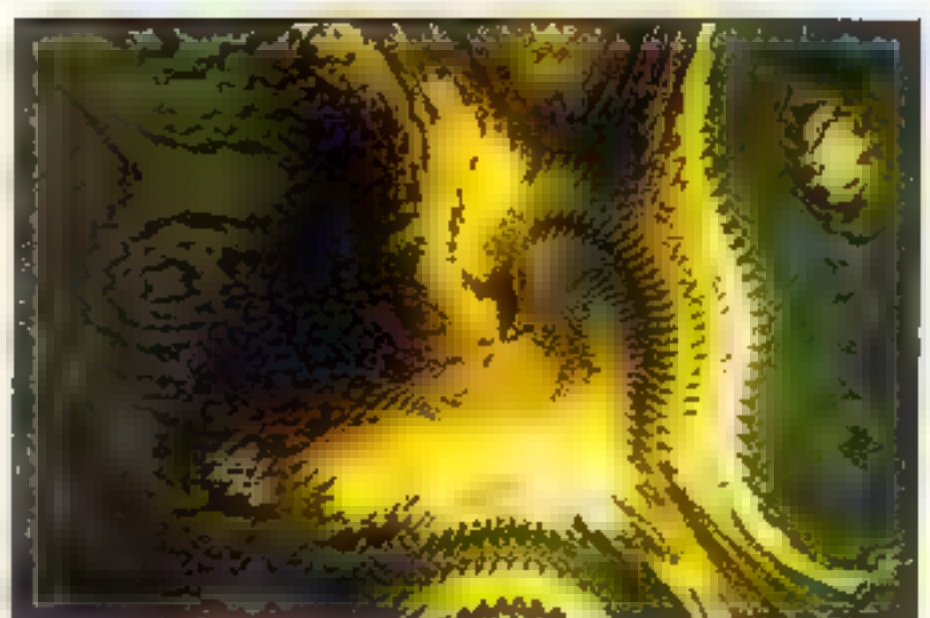
evident, același lucru, dar la nivel de pixel. Restul deformează într-un fel sau altul imaginea, fără a obține cine știe ce (cel puțin pe fotografii), dar au potențial de efecte speciale.

DETALII

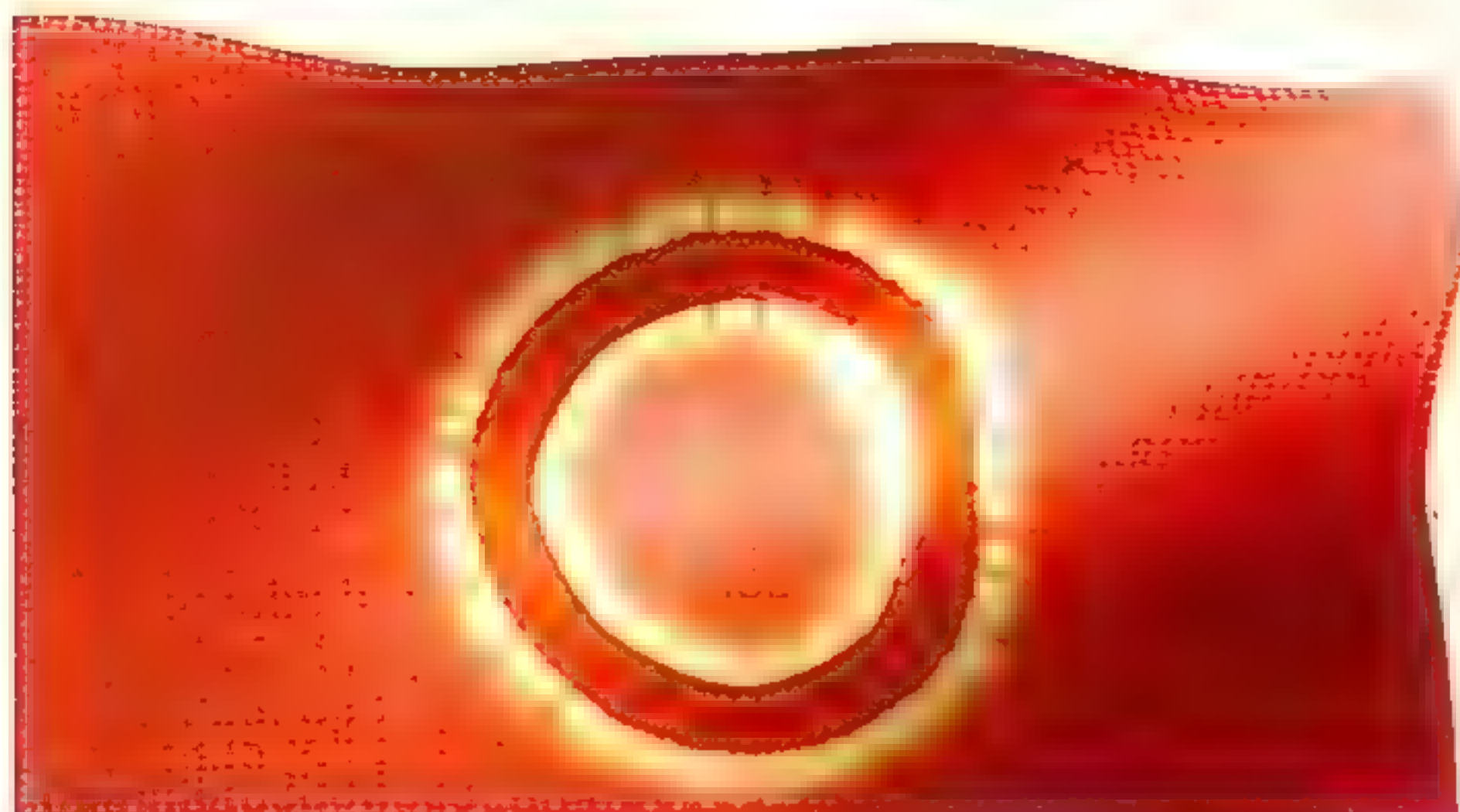
Producător: Digital Showbiz

Preț: N/A

Verdict: ★★★★★



Xenofex



Xenofex este o altă colecție de filtre de la Alien Skin, producătorii lui Eye Candy. În număr de șaisprezece, acestea au întrebuințări din cele mai diferite. Backed Earth produce crăpături pe imagine, făcând-o să semene cu o suprafață de pământ uscat și fisurat. Crumple și Distress au efecte oarecum asemănătoare, mototolind sau făcând fărâmițe în diverse grade imaginea. Electrify și Lighting sunt poate cele mai spectaculoase din pachet, având posibilitatea să creeze

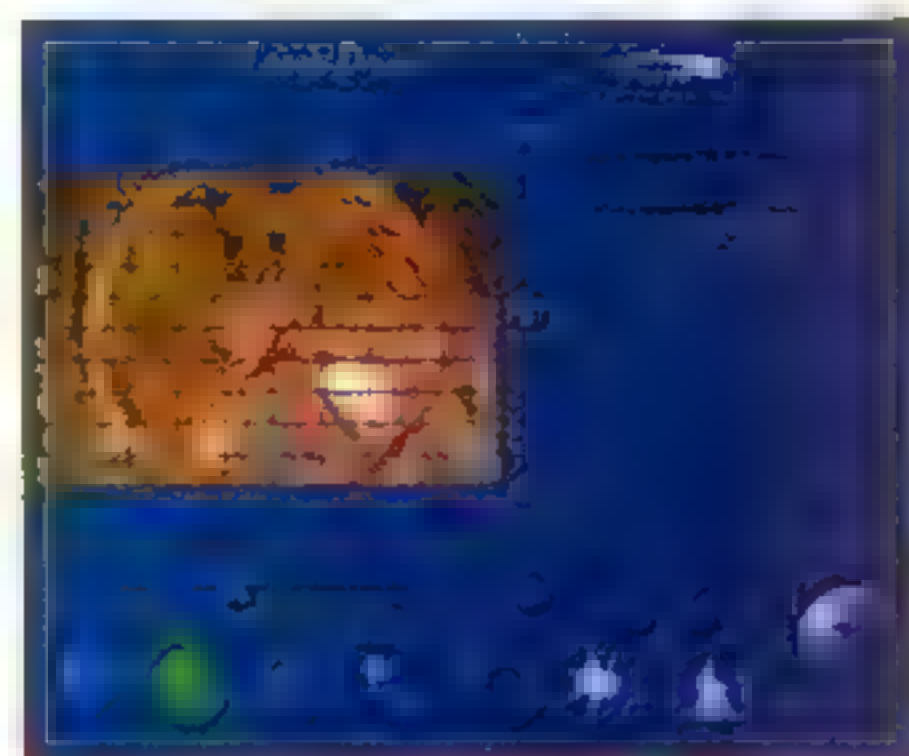
efecte de energie, simple în concepție dar care arată foarte bine grafic. Constellation poate realiza un foarte reușit efect de starfield. Origami, Puzzle și Shatter deformează imaginea iar Shower Door și Stain sunt filtre care fac "mizerii" pe suprafața documentului. Television face același lucru, dar asemănător cu imaginea de pe un ecran de televiziune.

| DETALII |
|-------------------------------|
| Producător: Alien Skin |
| Preț: 76\$ |
| Verdict: ★★★★★ |

Panopticum Filters



Panopticum oferă în acest pachet trei tipuri de filtre: Alpha Strip, Fire 2 și Lens Pro. Alpha Strip se folosește de măști de transparentă pentru a decupa imaginea după diferite modele: spirală, dungi orizontale, verticale etc. Fire 2 este cel mai performant filtru din pachet, creând efecte de foc foarte realiste. Interfața este foarte interesantă, cu foc pe butoane și chiar puteți auzi zgomotul flăcărilor în fundal. Poate fi



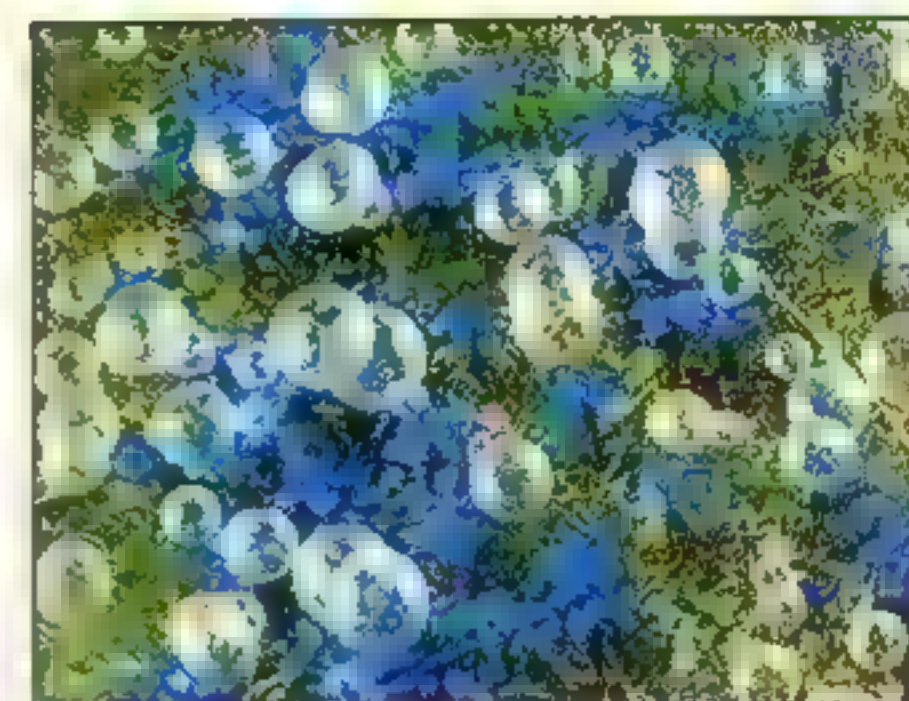
setată cantitatea de oxigen pe care o primește focul, temperatura lui, numărul de flăcări, tranziții. Lens Pro simulează deformările pe care le-ar produce o lentilă aplicată peste imagine. Se pot alege forma acesteia, dimensiunile, convergența, culoarea, puterea aberației cromatice.

| DETALII |
|-------------------------------|
| Producător: Panopticum |
| Preț: - |
| Verdict: ★★★★★ |

Ulead Fx Razor

Pachetul de la Ulead combină o serie de utilitare foarte diverse: Art Texture, Fantasy Warp, Particle și Type. Prima nu face altceva decât să genereze texturi, care se remarcă printr-o monotonie și urîtenie de neimaginat. Cel de-al doilea plugin este un caleidoscop care folosește versiuni micșorate ale imaginii de bază pentru a crea modele interesante. Dar nu foarte. Plugin-urile Type și Particle însă dau valoare acestui pachet care altfel nu ar fi ieșit cu nimic în evidență. Primul, Type, generează efecte pentru text. Tot ce va este necesar este un layer distinct care să conțină un șir de caractere. Plugin-ul cuprinde o bibliotecă de efecte predefinite care pot fi aplicate cu un singur clic. Multe dintre acestea arată foarte interesant; singura problemă ar fi că trebuie să încercați mai multe fonturi pînă să găsiți unul care să arate efectiv bine cu respectivul efect. Multe din efecte se regăsesc și în ultima versiune a programului PhotoImpact al celor de la Ulead. Printre cele mai interesante (și des folosite, pe Internet sau în diverse pliante publicitare) se găsesc cele care acoperă scrisul cu foc sau zăpadă, precum și cele care fac caracterele să pară ștampilate.

Plugin-ul Particle poate fi



folosit pentru a crea efecte gen fum, zăpadă, ceață sau foc. Acestea se bazează pe distribuția unor wireframe-uri pe suprafața imaginii, fiecare cadru conținând fie o sferă transparentă, fie o flăcără sau un fuor de fum. Acestea sunt generate procedural și le pot fi modificate poziția, numărul și dimensiunile. Cu ele se pot fabrica efecte deosebite, împărțite în mai multe categorii: Bubbles, Firefly, Rain, Smoke, Snow și Star. Acestea pot fi utilizate individual sau combinate pentru a crea imagini mai complexe.

În plus, pachetul de la Ulead adaugă în meniul Import din Photoshop pe lângă Art Texture și opțiunea Background Designer.

Aceasta permite crearea unei texturi seamless pe baza unui gradient și a unor algoritmi de distribuire a culorilor și este ideal pentru realizarea de fundaluri pentru pagini web.

| DETALII |
|----------------------------------|
| Producător: Ulead Systems |
| Preț: 65\$ |
| Verdict: ★★★★★ |



LOST MARBLE'S MOHO

Mișcarea personajelor devine fluidă, pot fi simulate vorbirea, gesturile complexe, fără să mai fie nevoie de desenarea fiecărui cadru în parte.

Tip program

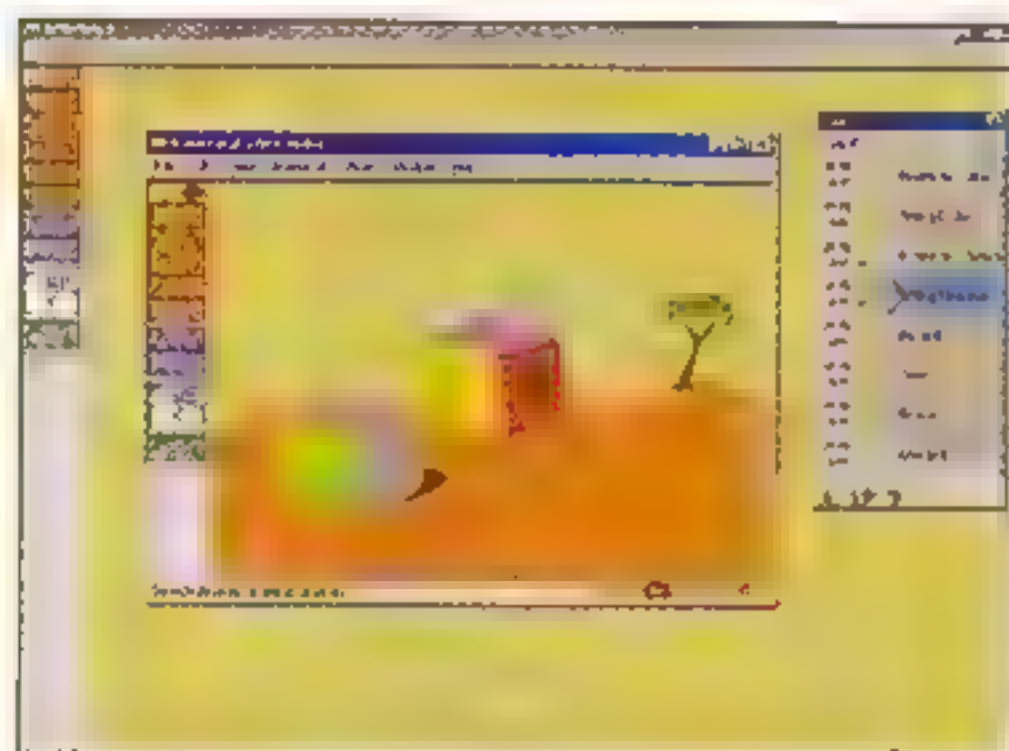
Grafică 2D vectorială

Complexitate

Moderată

Redactor

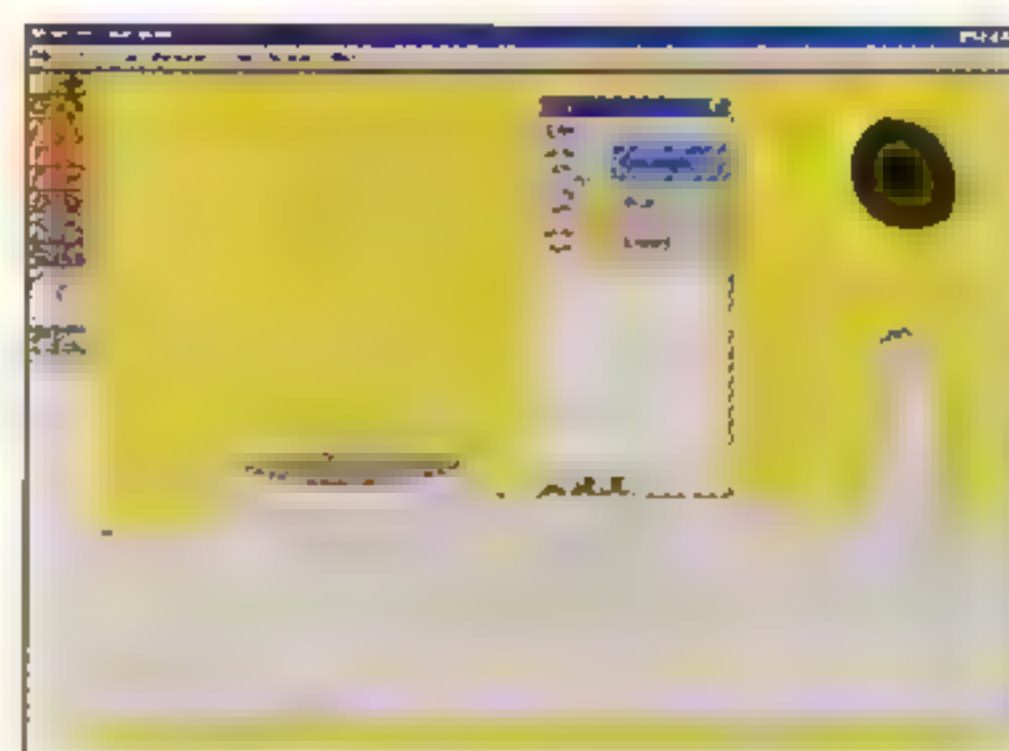
Adrian Dorobăț



Pare simplist, dar vă asigur că așa și este.

Moho este un sistem grafic complet pentru crearea de animații 2D produs de firma Lost Marble. Programul este conceput pentru platforma BeOS, recunoscută pentru faptul că se înțelege bine cu aplicațiile grafice dar merge foarte bine și sub Windows 9x. Deși el poate fi folosit pentru orice tip de animații, facilitățile sale particulare îl recomandă pentru realizarea desenelor animate.

MOHO este în principal un program de grafică 2D vectorială. Tot ce se poate crea cu el este o combinație de puncte și curbe vectoriale. De obicei, este preferat un aspect simplist, pentru ca dimensiunile animațiilor să nu depășească limitele rezonabile și să poată fi folosite pentru web. Dar asta nu înseamnă



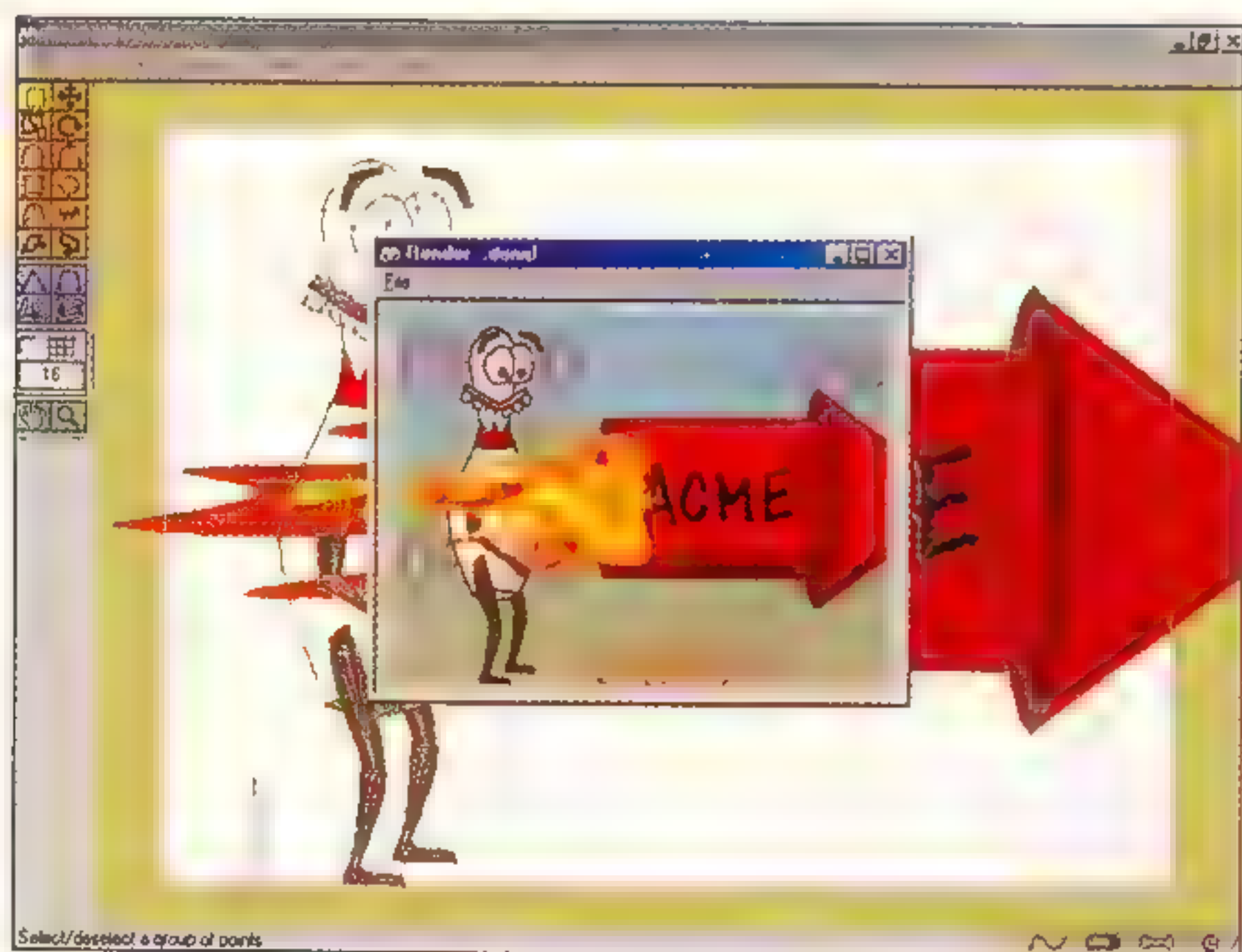
Puteți realiza peisaje pe care să le importați la nevoie.

ca cine dorește nu poate crea și ceva mai alambicat. Deși numărul uneltelor de desen este destul de mic, prin combinarea lor se pot obține efecte spectaculoase.

În ceea ce privește animația, MOHO se descurcă mai mult decât onorabil. Sistemul folosit pentru realizarea ei este similar celor din programele de grafică 3D, bazat pe oase (bones). Acestea sunt ansamble virtuale, invizibile în animația finală, care controlează mișcarea și deformarea obiectelor. Oasele sunt aranjate ierarhic, după un clasa-ment rădăcină-părinte-descendent. Oasele aflate pe o treaptă mai înaltă în ierarhie le mișcă pe toate cele de dedesubt, însă mișcarea acestora din urmă nu are nici un efect asupra primelor.

Instrumente de lucru

Principalele instrumente sunt linia, elipsa și dreptunghiul. Plecând de la aceste forme de bază, se poate ajunge prin deformare la contururi neregulate, mai apropiate de ceea ce vreți să obțineți. Se pot plasa puncte care să curbeze o linie, se poate modifica curvatura unui obiect per total și i se poate adăuga un modificador de tip noise, util atunci când faceți o copie a unui obiect și nu vreți să fie chiar identică cu originalul. O opțiune originală este cea de "lipire" (weld) a punctelor de alte puncte sau obiecte. Odată conectate, cele două sau mai multe puncte se vor mișca împreună, o dată cu orice curbă care trece prin ele. Acest lucru este folosit odată ce începeți să realizați animații. De exemplu, dacă vreți să deplasați nasul unui personaj, ar fi o idee bună să îl lipiți de față. În felul acesta, oricum veți distorsiona nasul și fața ele vor rămâne conectate.



Folosiți cu încredere programul (se află pe CD-ul nostru). Singurul nag pe care îl are este că scrie DEMO pe imagine.

Moho se descurcă onorabil în ceea ce privește animația, folosind un sistem de ansamble virtuale, invizibile în animația finală, care controlează mișcarea și deformarea obiectelor.

Oasele sunt conectate la puncte, astfel încât mișcarea lor deformează curbele din care este compus obiectul. Astfel mișcarea personajelor devine fluidă, pot fi simulate vorbirea, gesturile complexe, fără să mai fie nevoie să desenați fiecare cadru în parte. Singurul program de animație cu care îl pot compara este Animo de la Alias Wavefront, diferențele fiind ca Animo este mult mai performant, dar și mult mai scump.

LOST MARBLE'S MOHO

Preț: N/A
Producător: Lost Marble
Ofertant: N/A
Distribuitor: N/A

CARACTERISTICI

- sistem de oase pentru controlul animației.
- unul dintre puținele programe dedicate animației vectoriale.

★★★★☆

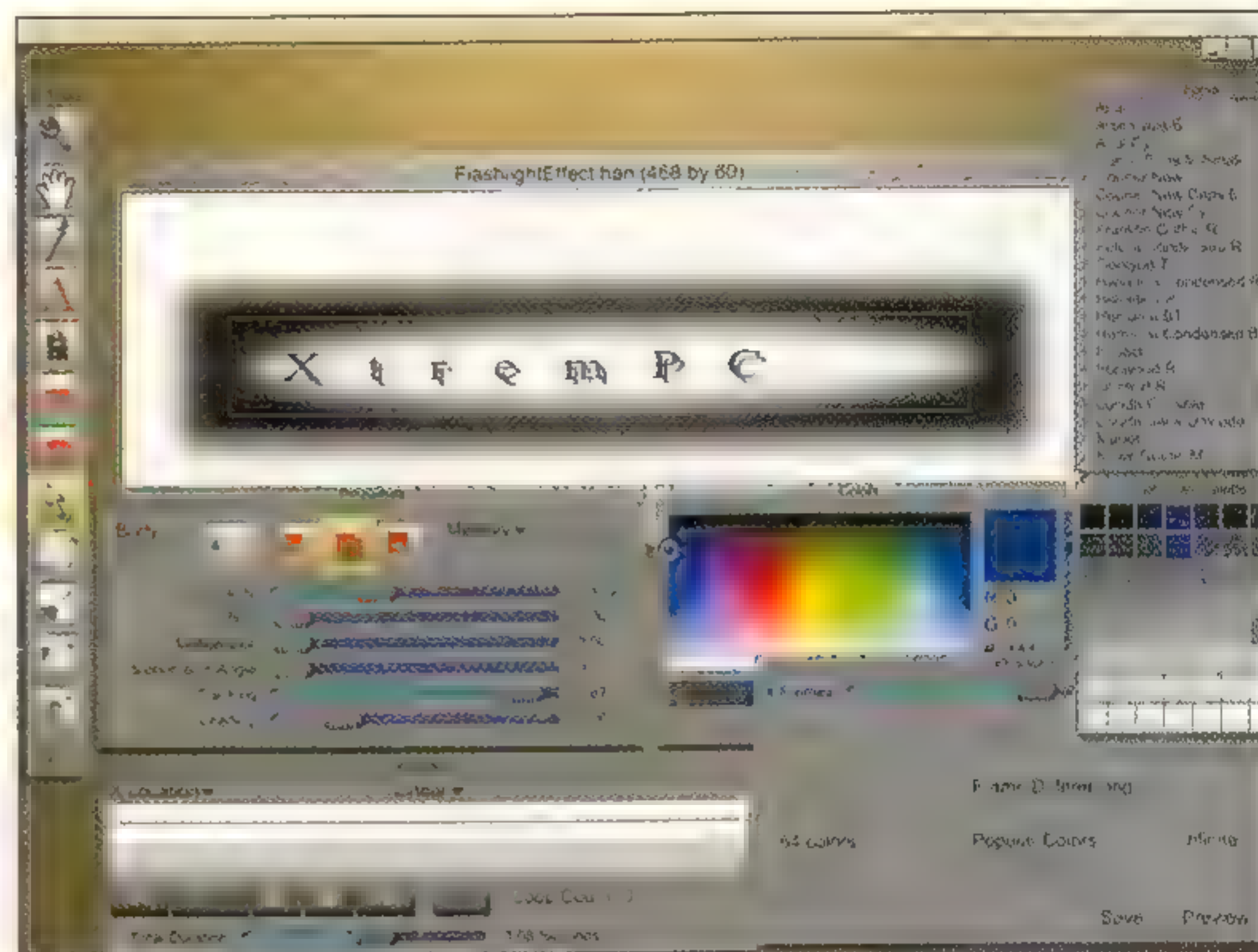
HEADLINE STUDIO 1.0

Un simplu banner pentru web nu e așa de greu, dar să creezi un banner original și atractiv se poate dovedi o problemă.

| |
|---------------------|
| Tip program |
| Bannere |
| Complexitate |
| Medie |
| Redactor |
| Adrian Dorobat |

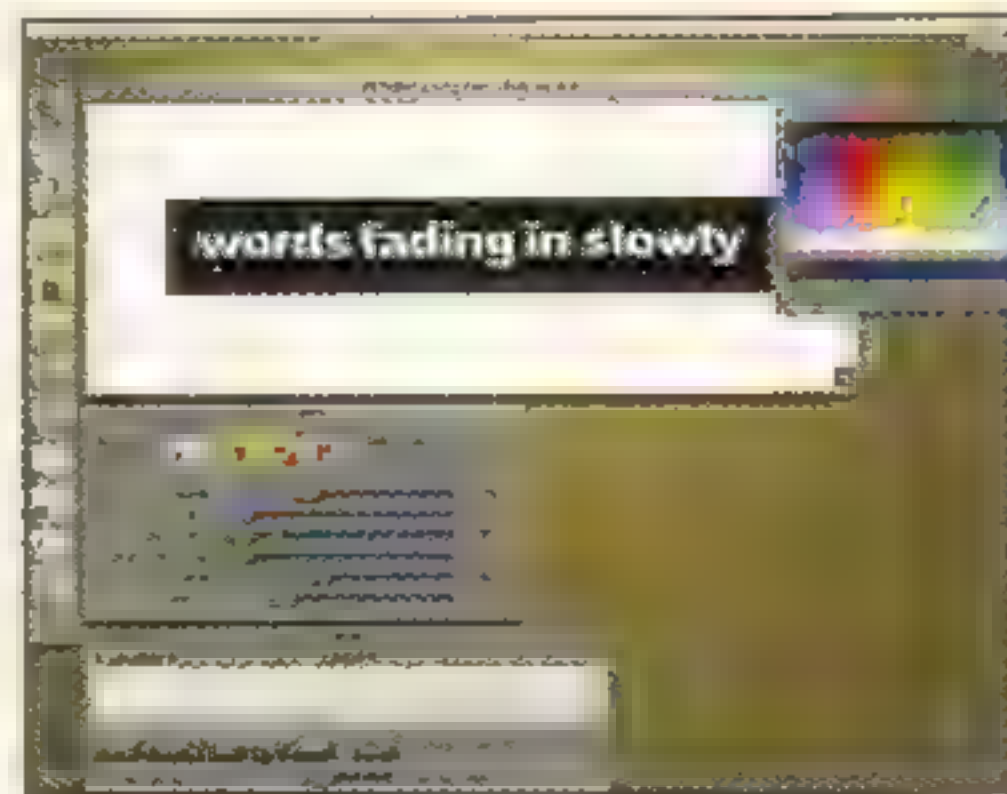
Să creezi un simplu banner pentru web nu e așa de greu, dar să creezi un banner original și atractiv se poate dovedi o problemă. Pentru cei care vor să iasă din anonim există programe de genul Headline Studio. Acesta vă dă posibilitatea ca prin combinarea câtorva transformări simple să obțineți efecte spectaculoase. În principiu se pot crea și bannere statice, dar Headline Studio își arată adevărata valoare doar când vine vorba de animații.

Acestea se realizează pe baza sistemului de cadre cheie; ai un text în poziția x, muți conturul de frame-uri cu 20 înainte, deplasezi textul în poziția x+13, rotit cu 45 de grade, mai avansezi cu 20 de frame-uri, mai rotești textul cu sinus de logaritm în baza doi din pi pătrat și ai obținut o animație. În clasa obiectelor ce pot fi animate în acest fel intră text, forme vectoriale și imagini. Textul și formele vectoriale pot fi create cu Headline, imaginile trebuie importate. Acestea pot fi aranjate pe o scenă unde un contur roșu definește dimensiunile bannerului. Transformările ce se pot aplica asupra lor sunt: deplasare, redimensionare, înclinare (skew), schimbarea culorii și a gradului de transparență, blur și motion blur.



Tratarea cu layere a întregii afaceri permite o mult mai rapidă realizare sau modificare a bannerelor.

Deși sunt puține, acestea pot fi combinate pentru a crea efecte, care în alte programe se găsesc sub numele Fade In/Out, Tilt, Drop, Flashlight etc. Singura diferență ar fi că în acele programe ele sunt deja făcute și trebuie doar să le schimbi parametrii, pe când în Headline trebuie să munciți personal la ele. Avantajul ar fi că aveți mai mult control asupra a ceea ce se întâmplă și puteți să creați lucruri noi.



În plus, programul privește fiecare nou element ca fiind pe un layer separat, iar aceste layere pot fi aranjate ierarhic unul în fața sau spatele celuilalt și pot avea diverse moduri de blending între ele, similare cu cele din Photoshop. Interfața arată la fel de bine ca în mai toate produsele MetaCreations, dar cred că este totodată motivul pentru care programul merge destul de greu. Impresia finală ar fi că Headline Studio nu este foarte simplu de folosit, dar cum rareori ceva de calitate se realizează simplu și fără efort, eu zic măcar să-l încercați, dacă vă interesează domeniul.

Despărțirea pe litere

Un lucru interesant în Headline este că o dată ce ai scris un text și îl aveți ca sprite pe scenă, puteți să dați în orice moment comanda Split și să îl despărțiți în cuvinte sau litere pe care să le animați separat. Astfel, se pot

crea efecte foarte interesante: un text care se târăște ca o rîmă sau unul din care literele par că se zbat să scape, un cuvânt măturat parca cu o mătura invizibilă pe suprafața bannerului etc.

HEADLINE STUDIO

Pret: N/A
Producător: Metacreations
Ofertant: Flamingo
Distribuitor: Flamingo

CARACTERISTICI

- realizează bannere animate de calitate deosebită.
- efecte spectaculoase cu muncă puțină.

★★★★☆

GX: GALERII XTREME

Pagina de Galerii Xtreme găzduiește, în acest număr al revistei, câteva din creațiile cititorilor Andrei Ciubotaru și Lucian Boca (Vaslui).



Andrei Ciubotaru



Andrei Ciubotaru



Andrei Ciubotaru



Andrei Ciubotaru



Lucian Boca (Vaslui)



Andrei Ciubotaru



Andrei Ciubotaru



Lucian Boca (Vaslui)

**FIRMA TA A INTRAT ÎNTR-UN
CON DE UMBRĂ?**



**AI NEVOIE
DE O NOUĂ IMAGINE!**

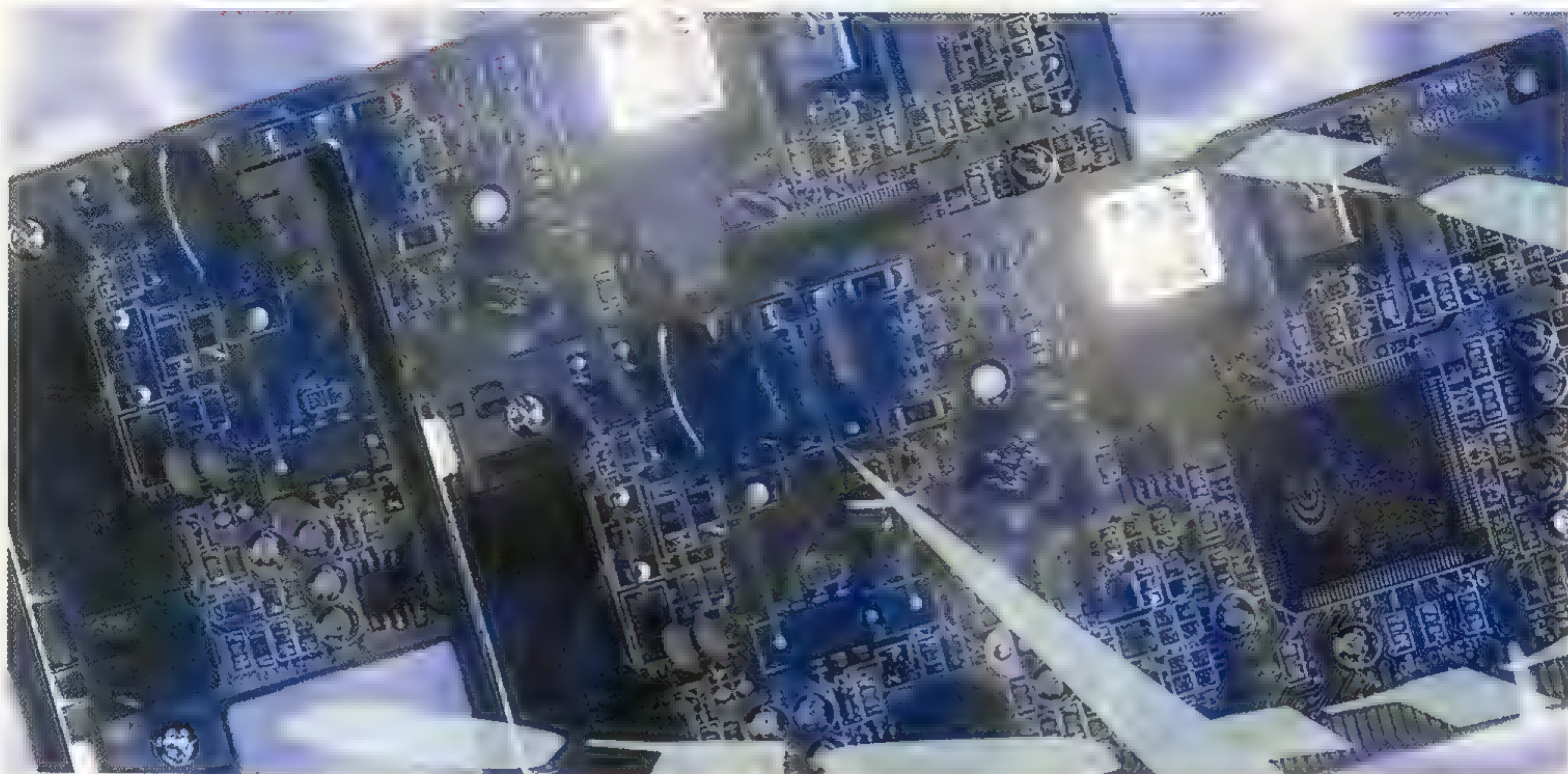


XTREM
Design
conceptie
si design
publicitar

- identitate de firma - logo, aplicatii grafice
- design publicitar - reclame, afise, postere.
- promovare multimedia - CD-uri de prezentare
- web design

tel. 094 552 607; tel./fax 230 96 07

ARATĂ EXTREM DE BINE!



MEGATEST DE MODEMURI 56k!

În România și chiar pe plan mondial modemurile mai sunt încă principalul mijloc de conectare la Internet. Vîrfurile de lance și în același timp cam maximum posibil de la tehnologia analogică îi reprezintă modelele de 56k, ce deja utilizează o tehnologie hibridă, semidigitală.

Condiții

Pentru a utiliza un modem de 56k există trei condiții: un ISP care să suporte respectiva viteză, o centrală digitală (este vital ca linia pînă la ISP să nu aibă mai mult de o singură conversie analog-digital) și evident, un modem.

Tot mai multe ISP-uri din România au început să suporte protocoale care permit 56k și este de presupus că în scurtă vreme și cei rămași în urmă cu aceasta dezvoltare vor adopta aceleași măsuri.

În ultima vreme Romtelecom a înlocuit o bună parte din vechile centrale analogice cu modele noi, digitale, care permit ISP-urilor și clienților acestora să depășească limita de 33.6k existentă pînă acum. Rămîne problema modemului.

La ora actuală pe piață există mai multe modele iar cumparatorul este pus în fața a tot felul de detalii dintre care cele foarte importante nu ies adesea la suprafață.

Standardele

Pînă în 1998 existau două protocoale: x2 de la U.S. Robotics și K56Flex de la Rockwell, fiecare implementat în chipurile/modemurile produse de respectivele firme. În 1998 a fost introdus un standard oficial, denumit V.90, care a înlocuit x2 aproape imediat (modemurile 3Com/USR fiind update-uite prin flash bios), coexistînd cu K56Flex datorită faptului că nu toate modemurile bazate pe chip-uri Rockwell (acum Conexant) au flash bios. Practic în ziua de azi un ISP care are 56k suportă în mod sigur V.90 și există o șansă să aibă și K56Flex, dar acest lucru nu este obligatoriu.

Despre test

Am testat în acest număr cîteva modemuri întîlnite pe piața românească, în încercarea de a determina care se potrivesc cel mai bine fiecărui cumpărător și

mai ales care face cu adevărat față condițiilor existente aici. Modul de testare a vitezei a fost relativ simplu. Conectare la un ISP care suportă V.90 și K56 Flex, un ping pînă la primul computer de la modem pentru determinarea ping time-ului intern (de notat că la celălalt capăt se aflau modemuri 3Com - USR) și download-uirea unui fișier de 1.4MB de pe

serverul de ftp local (deci fără să treacă prin antenă).

Aprecierea driverelor și a documentației este un pic mai subiectivă deoarece respectivele valori sunt influențate și de cîte probleme ne-au făcut modemurile, în mod special cele care necesită upgrade-uri la flash bios sau drivere noi, fără de care funcționează defectuos sau deloc.

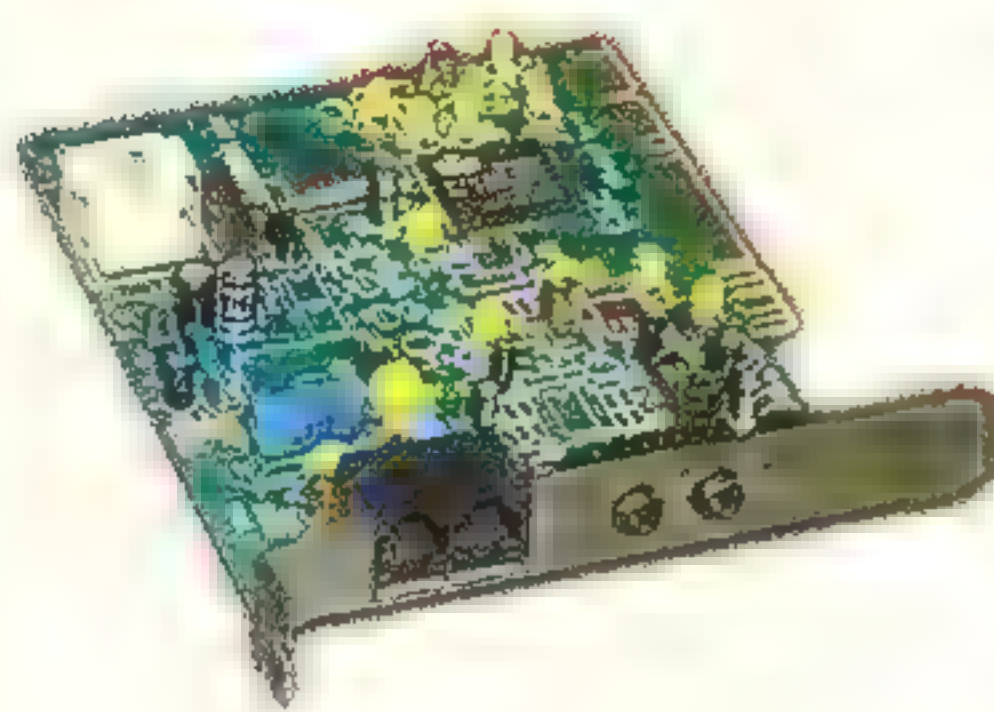
Ce este cu Winmodem-urile?

Acum cîteva ani firma Rockwell a scos primele modele de modemuri care nu aveau compresia și corecția integrate în hardware, principalul avantaj fiind o simplificare (și o ieftinire) a chipurilor. Winmodem-urile sau Softmodem-urile reprezintă o a doua generație de astfel de modemuri care utilizează procesorul pentru a emula diverse protocoale de genul V.90, K56Flex, V.34 sau V.32bis. Între timp Rockwell și-a rebotezat divizia de telecomunicații în Conexant iar chipurile produse de aceștia au devenit omniprezente, aproape fiecare producător oferind un model

bazat pe acestea.

Winmodemurile au ca principal avantaj prețul, foarte scăzut datorită logicii simplificate, dar necesită procesoare MMX (iar în România sunt destui oameni cu P100-166), mîncînd destul de mult timp de procesor (15% dintr-un Celeron 400Mhz este imens) și au în general un ping intern destul de mare comparativ cu modemurile bazate pe chip-uri fără emulare. Pe deasupra pentru a funcționa necesită drivere speciale, de la producător. Actualmente sunt suportate curent Windows 9x/NT și Linux.

Zoltrix Cobra 56K



Primul Winmodem testat s-a încadrat în așteptările noastre privind calitatea și performanța, în ciuda faptului că este bazat pe un chipset ceva mai vechi, pe care scrie Rockwell în loc de Conexant.

Driverile de pe CD-ul Cobrei au

suport pentru V90 și K56Flex, asigurând lipsa durerilor de cap obținute în urma căutărilor pe Internet. Cutia modemului conține un microfon, un manual de 12 pagini cu pașii necesari instalării și CD-ul cu drivere + manualul complet în format pdf.

Se remarcă lipsa oricărui tip de software de voce și fax, nefiind inclus nici macar obișnuitul SuperVoice 2.2, aflat pe CD-urile altor produse.

Un modem destul de bun și fara probleme majore.

ZOLTRIX COBRA 56K

- Tip modem: intern
- Funcții hardware: nu (Winmodem)
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie: V.90, K56Flex

Preț: 23\$

Producător: Zoltrix

Ofertant: Ktech

Distribuitor: Ktech

Ping mediu: 140 ms

Utilizare CPU: 11%

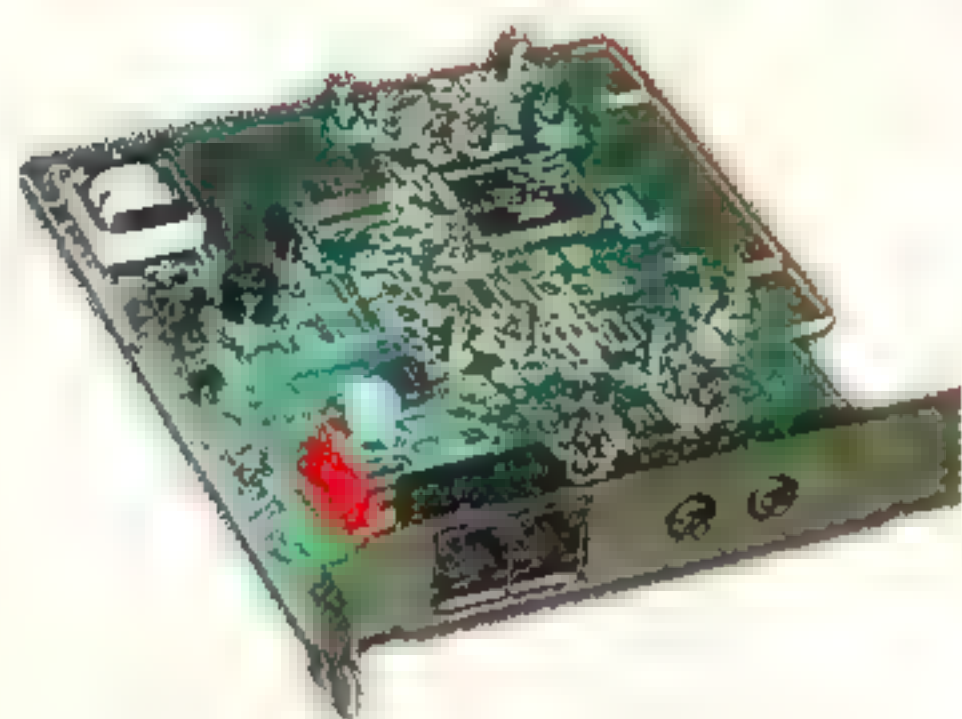
Viteză transfer: ★★★★★

Documentație: ★★★★★

Driver: ★★★★★

Verdict: ★★★★★

Aristo Art Series RW562FM 56K



Este tot un Winmodem dar produs de o firma mai puțin cunoscută ca Zoltrix. Având o performanță comparabilă cu a Cobrei, Aristo-ul stralucește doar prin absența oricărei forme de manual (care a fost înlocuit cu o simplă foaie de

hîrtie) și o cutie pe care nu scrie aproape nimic în afara numelui firmei și modelului. CD-ul conține o listă mare de programe, multe de evaluare sau destul de vechi, incluzând BitWare 6.0, Net2Phone, VideoLive Mail și CyberLink. Lipsa oricărui manual,

fie el și pe CD spune însă multe despre seriozitatea acestei firme, chiar dacă modemul se comportă destul de bine (lucru relativ normal dacă ținem cont că este vorba de un design standard de la Conexant).

ART RW562FM 56K

- Tip modem: intern
- Funcții hardware: nu (Winmodem)
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie: V.90, K56Flex

Preț: 23\$

Producător: Aristo

Ofertant: Ktech

Distribuitor: Ktech

Ping mediu: 141 ms

Utilizare CPU: 14%

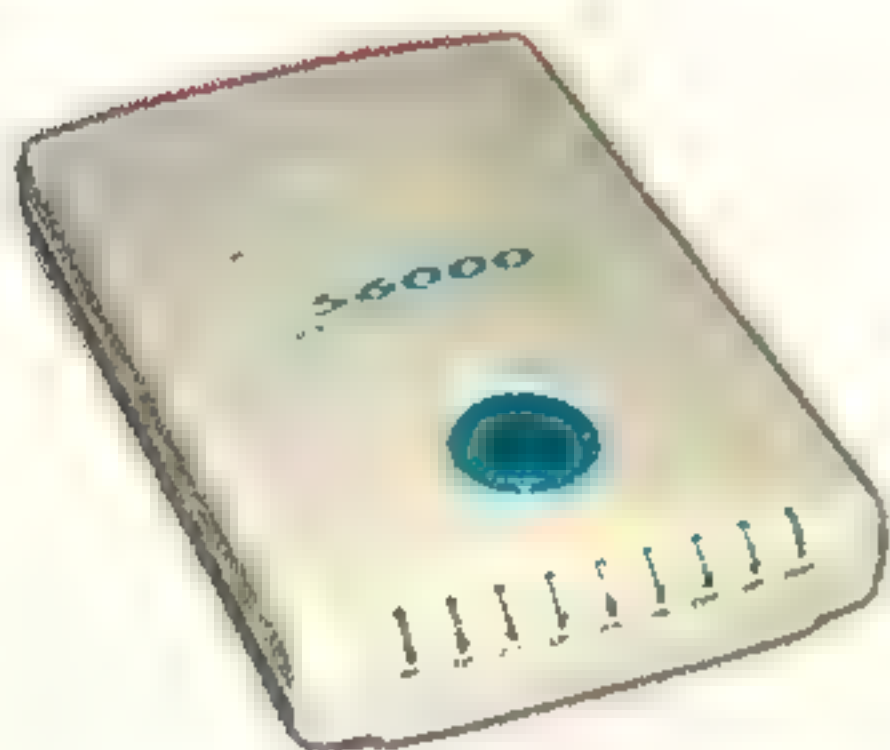
Viteză transfer: ★★★★★

Documentație: ★☆☆☆☆

Driver: ★★★★★

Verdict: ★★★★★

Jetway X'Modem 56K



Jetway X Modem prezintă numeroase asemănări cu Acorp 56 EMS, pornind de la drivere, cabluri și transformator și ajungând pînă la amplasarea butoanelor și a mufelor pe carcasă, aceasta din urma fiind singura care îl

diferențiază de Acorp. Manualul și CD-ul sunt absolut similare, performanțele de asemenea iar problemele sunt și ele împartite fratește. Jetway-ul, ca și 56 EMS-ul nu suportă decît K56Flex, update-urile fiind inexistente iar în lipsa acestora

este aproape imposibil de determinat dacă modemul are sau nu bios flash. Pentru un modem extern, cu un preț în consecință, Jetway-ul (ca și 56 EMS-ul), cu suportul lor doar de K56Flex, nu prea merită.

JETWAY XM 56K

- Tip modem: extern
- Funcții hardware: da
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie: K56Flex

Preț: 64\$

Producător: Jetway

Ofertant: Ktech

Distribuitor: Ktech

Ping mediu: 102 ms

Utilizare CPU: 2%

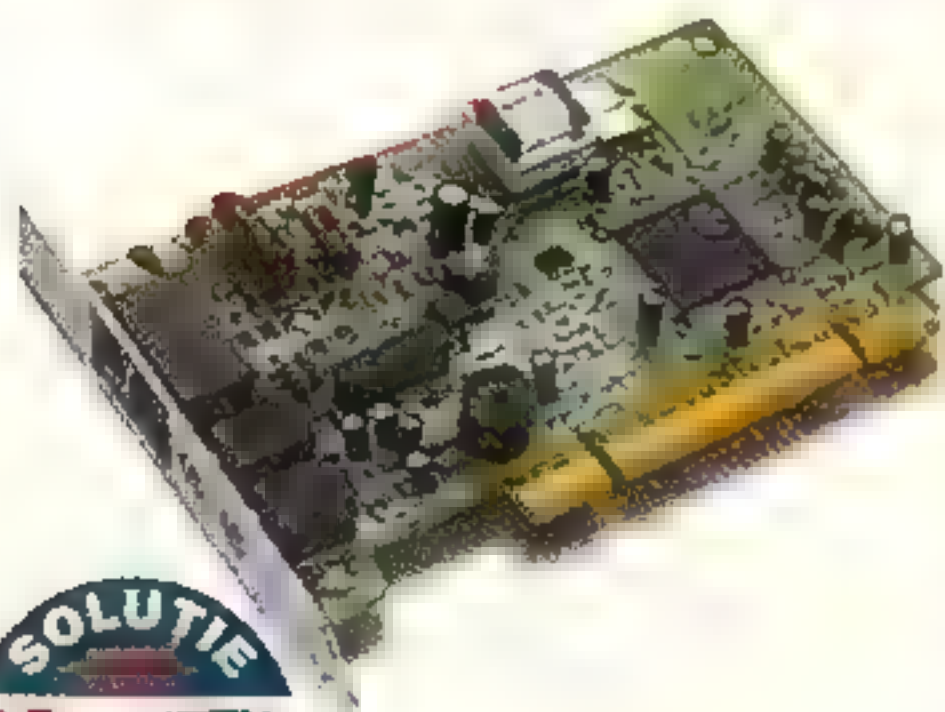
Viteză transfer: ★★☆☆☆

Documentație: ★★★★★

Driver: ★★★★★

Verdict: ★★★★★

DCS Internet Modem 56 RP8



Modemul produs de DCS și Acorp 56PIM s-au dovedit a nu fi numai Winmodemuri amîndoua ci chiar foarte asemănătoare la design, componentele fiind exact de același tip și amplasate în aceleași locuri. Modemul are

un manual de cîteva pagini și este relativ lipsit de software. În ciuda similarității cu Acorp-ul, DCS-ul a avut performanțe superioare, reușind să depășească toate celelalte Winmodem-uri în mod sesizabil. Din nefericire ping time-ul nu se compară

cu cel obținut de US Robotics-uri sau Diamond, dar prețul scăzut îl face o alegere bună. Împreună cu modemul vine și SuperVoice v2.2, program nu tocmai fenomenal dar în orice caz mai bun decît nimic.

DCS 56 RP8

- Tip modem: extern
- Funcții hardware: nu (Winmodem)
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie: V90 software

Preț: 26\$

Producător: DCS

Ofertant: ProSys (252.42.32)

Distribuitor: N/A

Ping mediu: 140 ms

Utilizare CPU: 14%

Viteză transfer: ★★★★★

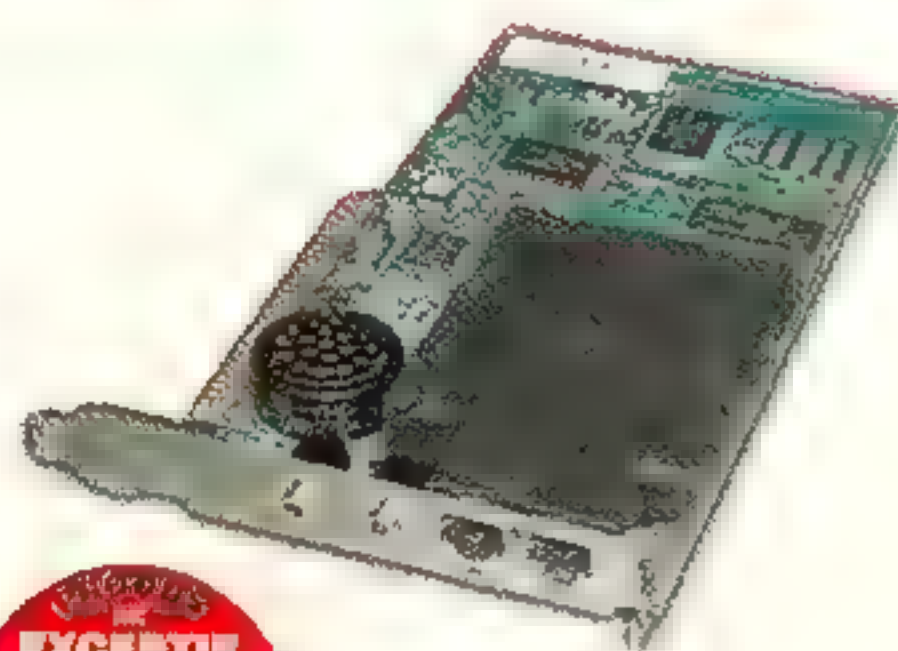
Documentație: ★★★★★

Driver: ★★★★★

Verdict: ★★★★★



3Com US Robotics Sportster 56



US Robotics este un nume în lumea modemurilor, fiind unul dintre cei mai vechi și mai buni producători de astfel de echipamente. Sportster extern nu dezamăgește nici el, doar ca se pune problema upgrade-urilor software și a dri-

verelor noi pentru a-l "convinge" să meargă la viteza maximă. Odată depășită această etapă (foarte problematică pentru un utilizator începător) modemul pur și simplu zboară, fiind alături de confratele său extern cel mai rapid dintre cele tes-

tate de noi, cu un avantaj sesizabil față de celelalte.

Modemul mai vine și cu două discuri care conțin SuperVoice v2.2 și o pereche de câști. Manualul este foarte bine alcatuit și conține și o listă completă a comenzilor.

USR 56K INTERNAL

- Tip modem: intern
- Funcții hardware: da
- Chipset: LSR
- Tehnologie: V90, K56Flex

Preț: 69\$

Producător: 3Com (LSR)

Ofertant: Flamingo

Distribuitor: Flamingo

Ping mediu: 85 ms

Utilizare CPU: 6%

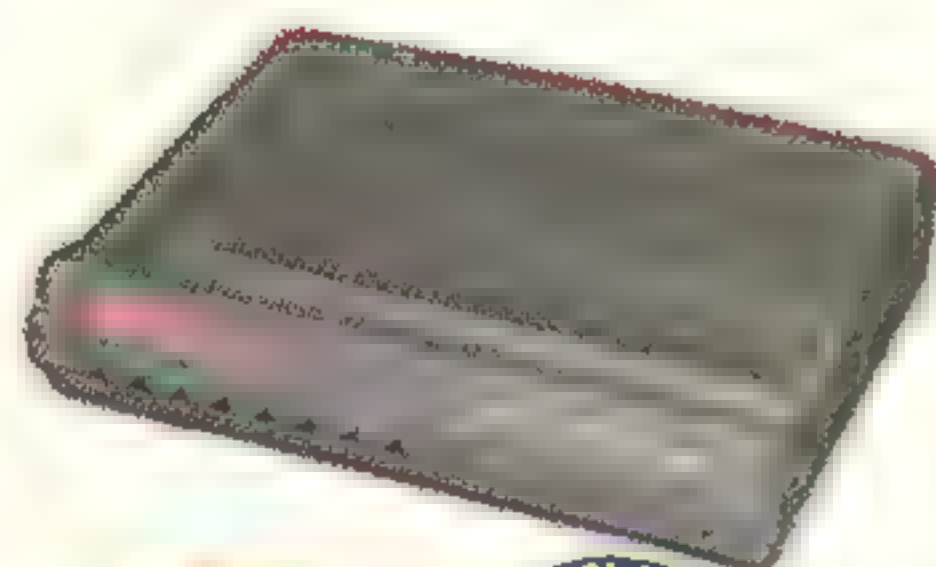
Viteză transfer: ★★★★★

Documentație: ★★★★★

Drive: ★★★★★

Verdict: ★★★★★

3Com USR Sporster Flash External



Sportster-ul External este cel mai redutabil modem pe care am avut ocazia să-l testăm. Ca și varianta internă, Sportster-ul a necesitat un flash upgrade la bios pentru a ajunge să "cunoască" V.90, mergând perfect după aceasta. Spre

deosebire de cel intern, care utilizează un slot ISA, nefiind Plug&Play, external-ul se bagă în port și la prima Windows-ului se configurează fără batai de cap. Documentația este comparabilă cu cea a Internal-ului iar înzestrarea foarte

asemanătoare, lipsind câștile. Procentul ocupat din procesor este foarte scăzut, ca în cazul tuturor modemurilor externe și singurul impediment în achiziționarea unui asemenea aparat este prețul cam piperat și absența sa de pe piața românească.

USR 56K EXTERNAL

- Tip modem: extern
- Funcții hardware: da
- Chipset: USR
- Tehnologie: V90, K56Flex

Preț: N/A

Producător: 3Com (USR)

Ofertant: Apartine redacției

Distribuitor: Apartine redacției

Ping mediu: 83 ms

Utilizare CPU: 3%

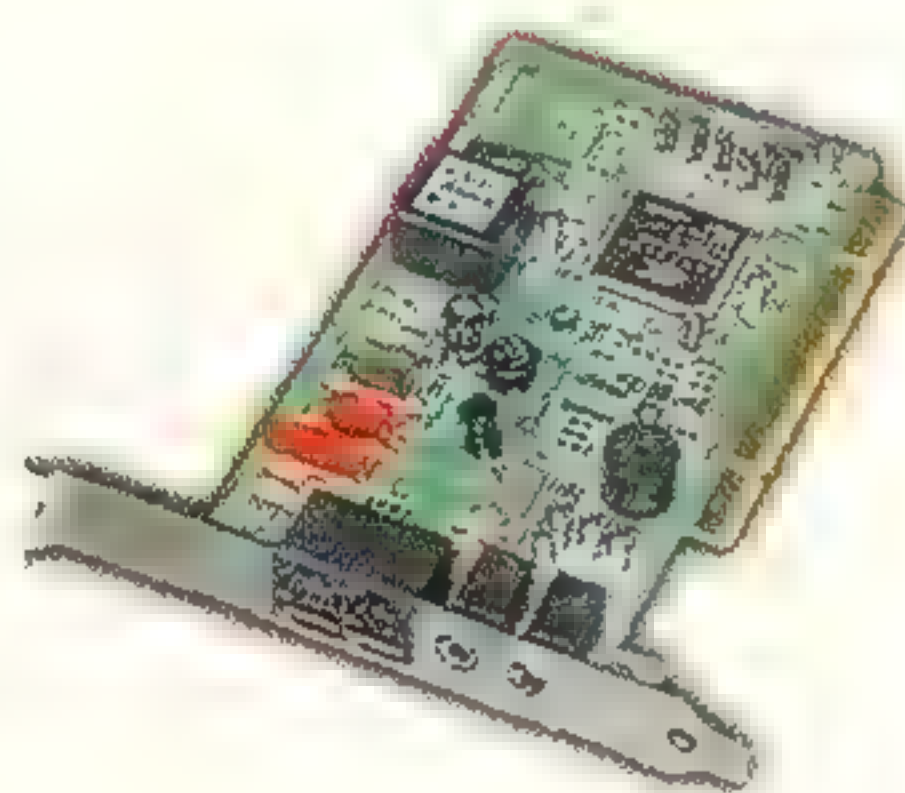
Viteză transfer: ★★★★★

Documentație: ★★★★★

Drive: ★★★★★

Verdict: ★★★★★

Acorp 56PIM



Acorp 56PIM are un design foarte asemănător cu DCS Internet Modem 56 RP8 dar similaritățile se opresc aici deoarece DCS-ul a avut o performanță mai bună. Winmodemul de la Acorp nu stralucește la nici un capitol, nici măcar

între Winmodem-uri. Manualul are numai 14 pagini și conține strict informațiile necesare instalării, lista de comenzi a modemului este absentă și în acest caz. În ceea ce privește CD-ul, acesta este unul generic, conținând drivere pen-

tru diverse produse, foarte puțin software și nici o variantă de manual într-un format oarecare. Personal mă așteptam la mai mult de la un modem produs de una dintre cele mai mari corporații din lume.

ACORP 56PIM

- Tip modem: intern
- Funcții hardware:
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie: K56Flex

Preț: 25\$

Producător: Acorp

Ofertant: ICG/ACORP

Distribuitor: CG/ACORP

Ping mediu: 100 ms

Utilizare CPU: 1%

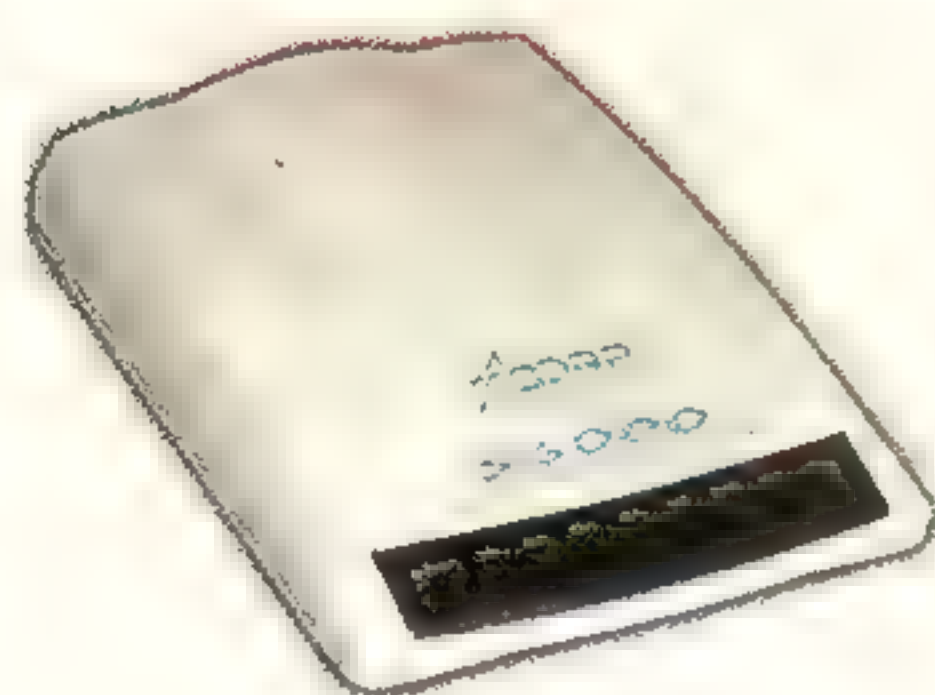
Viteză transfer: ★☆☆☆☆

Documentație: ★☆☆☆☆

Drive: ★★★★★

Verdict: ★☆☆☆☆

Acorp 56 EMS



Modelul 56 EMS este similar cu Jetway X Modem 56K, diferind doar carcasa. Ca și celălalt produs Acorp, 56 EMS are un CD standard pentru mai multe produse, care conține drivere și Supervoice v2.2. 56Ems vine cu un manual de 46 de

pagini care explică în detaliu instalarea modemului sub diverse sisteme de operare. Modemul suportă ca protocol de conectare la 56k doar K56Flex (Rockwell), lipsind suportul de V.90. Pe site-ul Acorp scrie ca modemul poate fi

flash-uit la V.90 dar programul cu ajutorul caruia se face acest lucru era corupt la data la care am încercat noi. Varianta suedeză pornea dar raporta inexistența memoriei flash ceea ce înseamnă ca modemul nu avea această facilități.

ACORP 56EMS

- Tip modem: extern
- Funcții hardware: da
- Chipset: Rockwell
- Tehnologie: K56Flex

Preț: 49\$

Producător: Acorp

Ofertant: ICG/ACORP

Distribuitor: ICG/ACORP

Ping mediu: 103 ms

Utilizare CPU: 1%

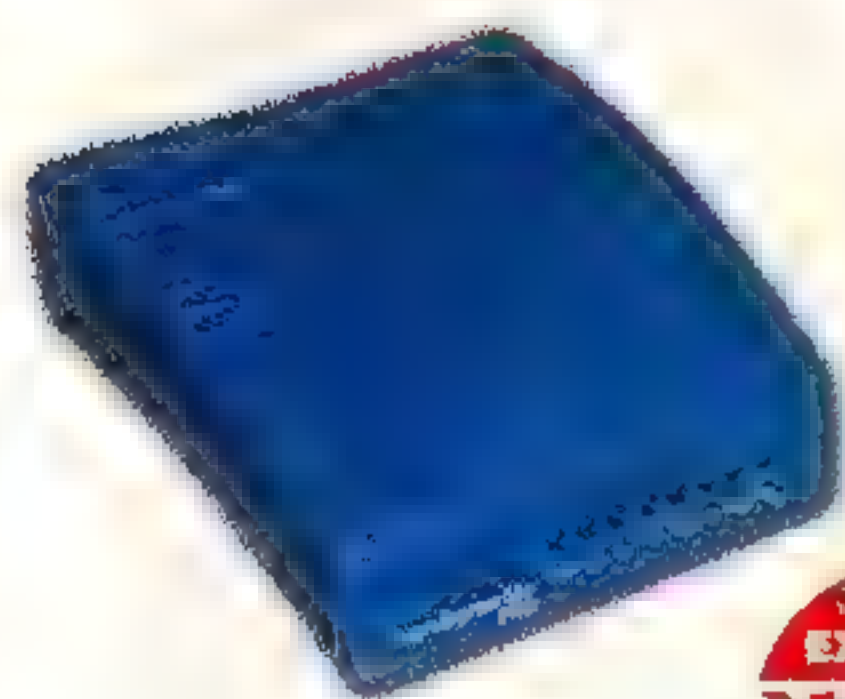
Viteză transfer: ★★☆☆☆

Documentație: ★★☆☆☆

Drive: ★★☆☆☆

Verdict: ★★☆☆☆

Diamond Supra Express 56ePro



Supra Express 56ePro s-a dovedit a fi unul dintre cele mai bune modeme externe. Ca și modelele de la 3Com, Supra Express-ul a necesitat câteva upgrade-uri software și un flash de bios pentru a ajunge sa suporte V.90 (și asta

prin V.8bis). Pe CD-ul care însoțește produsul se află driverele (depășite) și un program terminal/fax - Trio, produs în 97 și destul de slab. Manualul tipărit cu care vine modemul este o fișuică 6x6cm, 44 de pagini, în care au fost îngramadite

cinci limbi dar pe CD exista o variantă completă, care conține de la instrucțiuni de instalare și verificare pînă la lista de comenzi. Un modem bun, cu adevărat PnP dar care suferă de aceeași problemă a driverelor care trebuiesc trase de pe net.

SUPRAEXPRESS 56ePRO

- Tip modem: extern
- Funcții hardware: da
- Chipset: -
- Tehnologie: V90, K56Flex

Preț: 86.4\$

Producător: Diamond

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: Best Computers

Ping mediu: 83 ms

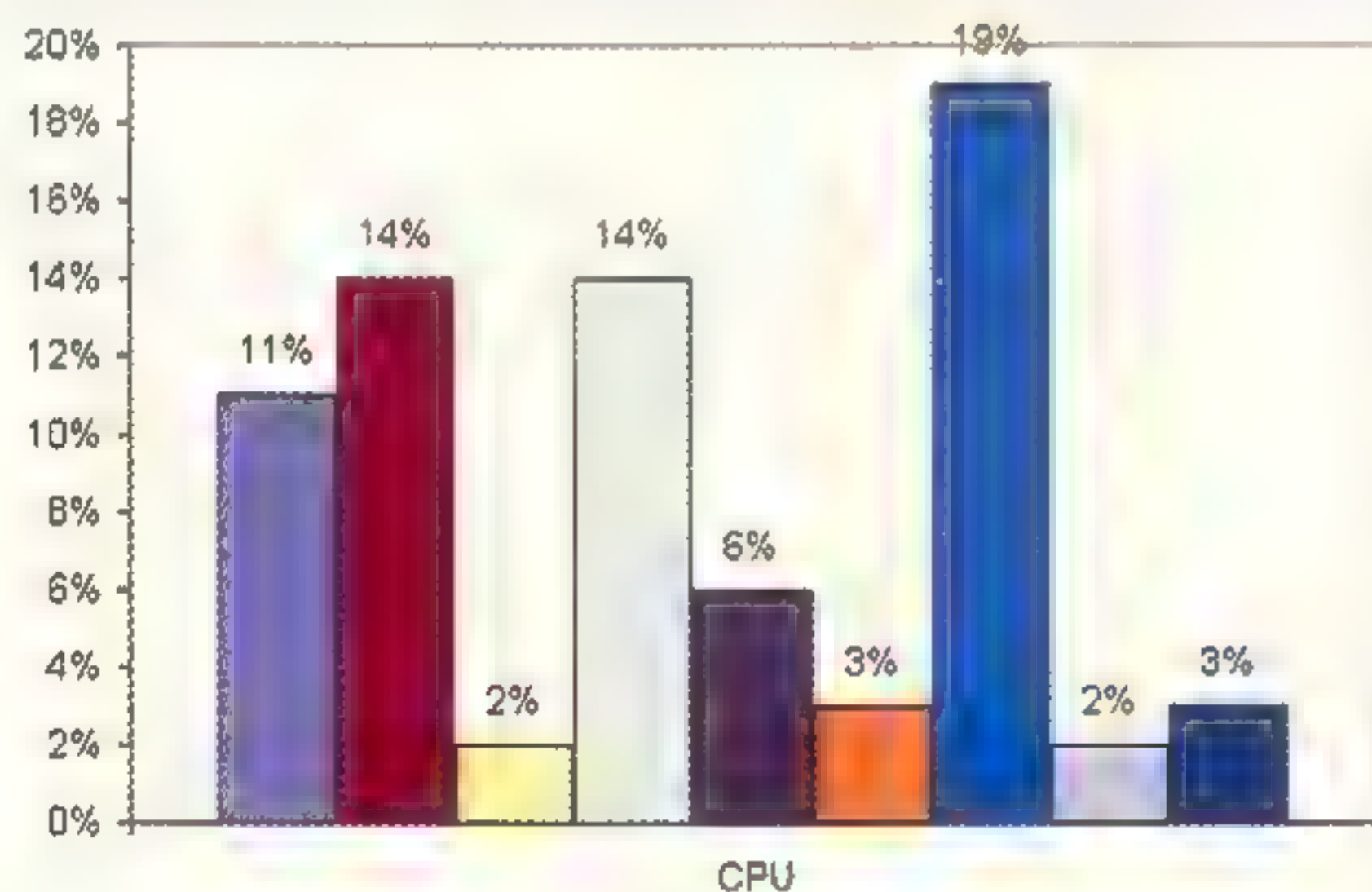
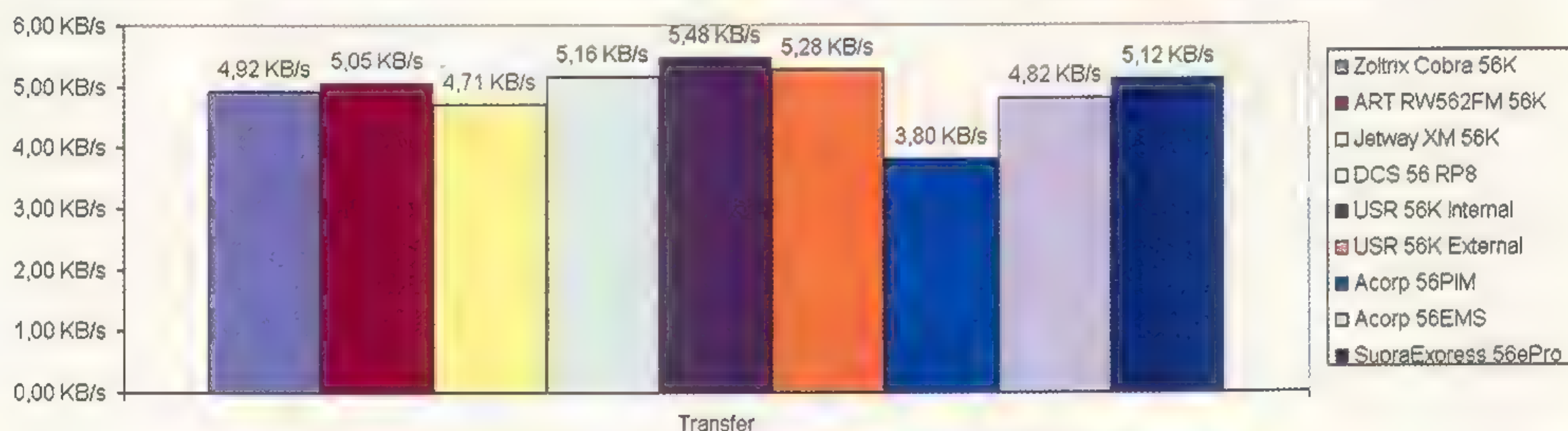
Utilizare CPU: 3%

Viteză transfer: ★★★★★

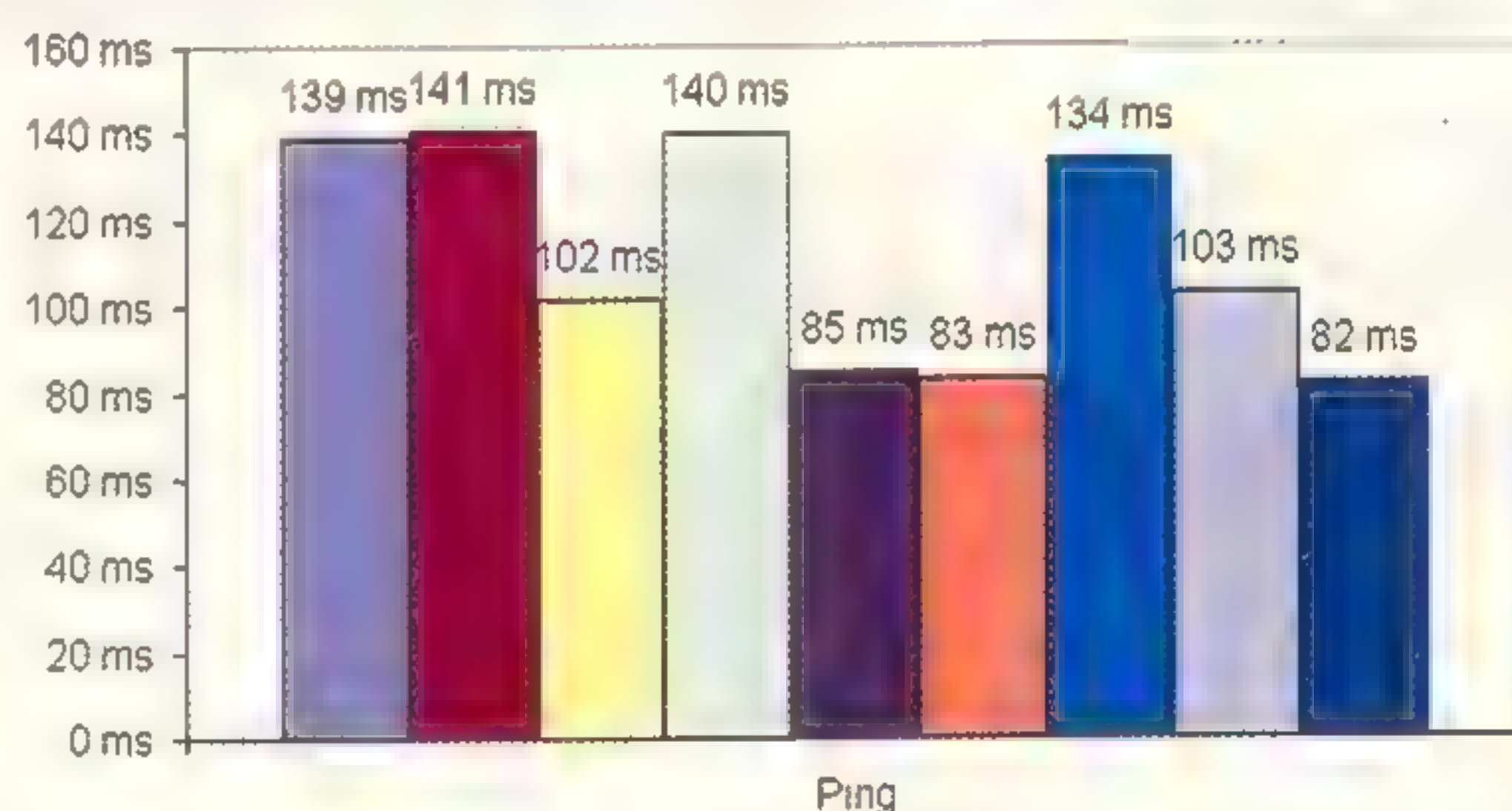
Documentație: ★★★★★

Driver: ★★★★★

Verdict: ★★★★★

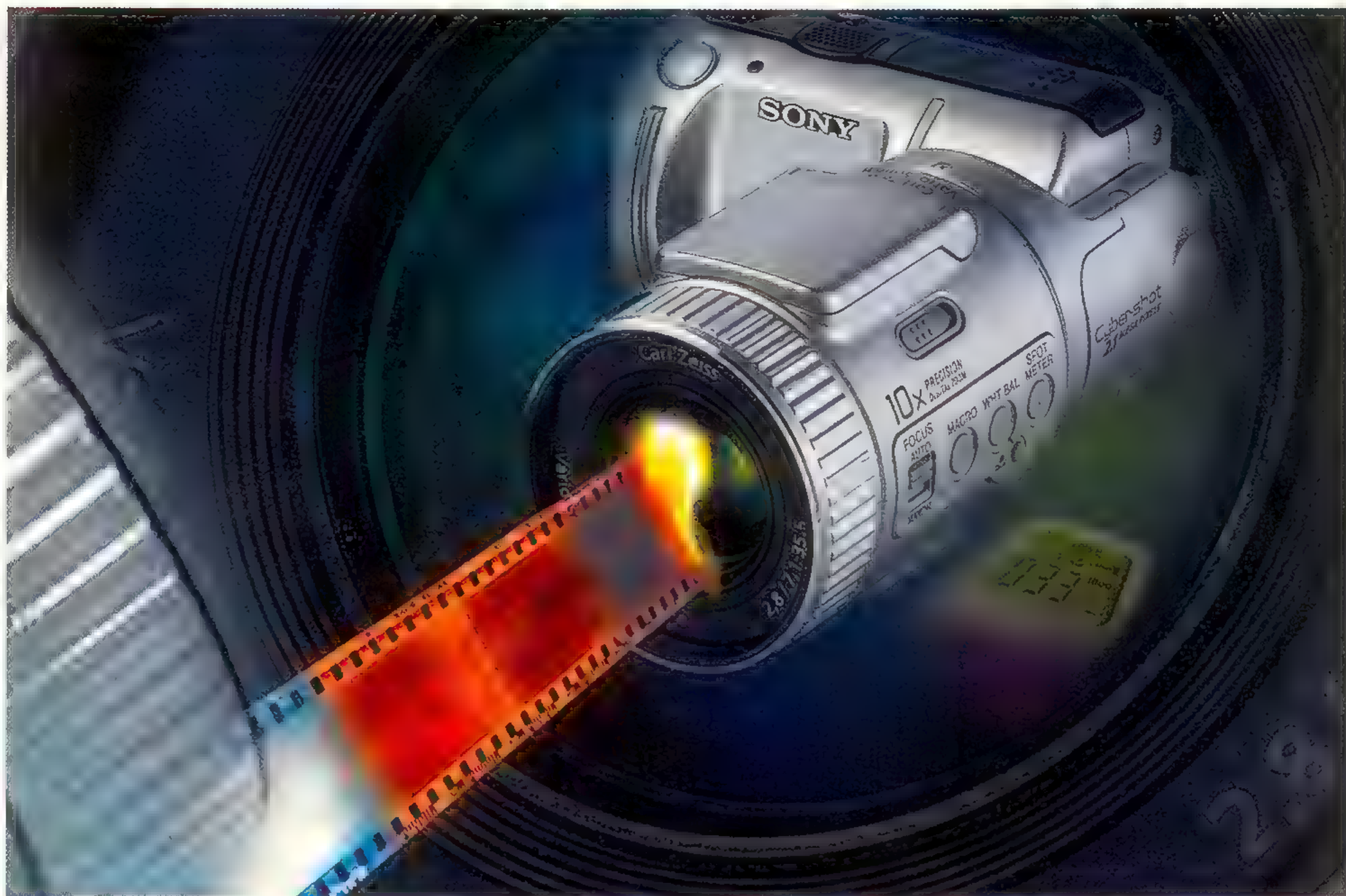


mai mic - mai bun



mai mic - mai bun

| Model | Producător | Interfață | Chipset | Viteză atinsă | Tip modem | Protocoale | Winmodem | Ofertant | Notă | Preț |
|---------------------|------------|-----------|----------|---------------|-----------|------------|----------|----------|-------|--------|
| Zoltrix Cobra 56K | Zoltrix | PCI | Rockwell | 50667 | Intern | V.90, K56 | da | KTech | ★★★★☆ | 23\$ |
| ART RW562FM 56K | Aristo | PCI | Conexant | 46677 | Intern | V.90, K56 | da | KTech | ★★★★☆ | 23\$ |
| Jetway XM 56K | Jetway | Serial | Rockwell | 44000 | Extern | K56 | nu | KTech | ★★★☆☆ | 64\$ |
| DCS 56 RP8 | DCS | PCI | Conexant | 46667 | Intern | V.90, K56 | da | ProSys | ★★★★☆ | 26 \$ |
| USR 56K Internal | 3com | ISA | USR | 50665 | Intern | V.90, K56 | nu | Flamingo | ★★★★★ | 69\$ |
| USR 56K External | 3com | Serial | USR | 49333 | Extern | V.90, K56 | nu | N/A | ★★★★★ | N/A |
| Acorp 56PIM | Acorp | PCI | Conexant | 41333 | Intern | V.90, K56 | da | Acorp | ★★★☆☆ | 25\$ |
| Acorp 56EMS | Acorp | Serial | Rockwell | 44000 | Extern | K56 | nu | Acorp | ★★★☆☆ | 49\$ |
| SupraExpress 56ePro | Diamond | Serial | Rockwell | 46657 | Extern | V.90, K56 | nu | Best | ★★★★★ | 86.4\$ |



CAMERE FOTO DIGITALE

DETALII ARTICOL

Tip produs: Camere foto digitale

Complexitate: Medie

Redactor: Cristi Radu

O cameră foto digitală nu ar mai trebui să fie un lux pentru nimeni, și cu siguranță că nu va mai în anul 2000. Prețurile au început să scadă iar calitatea să crească, mai ales datorită concurenței care începe să devină acerbă, într-un secol în care cine va deține informația în format digital, va deține și puterea. În momentul de față se fac investiții de sute de milioane de dolari pentru dezvoltarea tehnologiei care va avea maximum de potențial la minimum de costuri de implementare și producție.

Camerele foto digitale reprezintă doar vârful de lance al

noilor produse care vor apărea pe piață în conexiune cu acestea. Imprimantele cu calitate foto a imprimărilor au apărut deja, aparatele video digitale de capacitate mare sunt pe cale de a apărea iar conectarea la Internet prin intermediul telefoniei mobile va aduce imaginile foto mai aproape de noi ca niciodată.

Dacă ai vrea să-ți cumperi o cameră foto digitală în acest moment care ar fi soluția ideală pentru tine? Articolul de față încearcă să răspundă la această întrebare cât mai obiectiv cu putință.

Pentru utilizatorul ocazional, care face fotografii de plăcere și pentru care prețul este o problemă, rezoluțiile înalte nu sunt necesare iar unele caracteristici nu sunt atât de importante. Dimpotrivă, pentru cei care doresc calitate maximă pentru

folosirea imaginilor în presa tipărită, prețul nu trebuie să fie o problemă iar numărul caracteristicilor speciale trebuie să fie cât mai mare...

Din fericire, există firme care oferă și compromisuri atractive, de calitate ridicată la prețuri accesibile.

Prețul este principala problemă în România din păcate. În mod paradoxal aici prețurile sunt mai mari decât în străinătate, nu cu 50-60% ci cu 100% în unele cazuri. În spatele acestor prețuri exorbitante se ascund, în afara taxelor și adaosurilor comerciale, costuri pentru depanarea aparatului (de care se poate să nu aveți nevoie niciodată) sau pur și simplu numele de firmă. Dacă țineți într-adevăr la banii dumneavoastră întrebați înainte de a cumpăra ce se ascunde în spatele prețului, s-ar putea să aveți surprize.

De multe ori, firmele distribuitoare de la noi nici nu au în stoc produsele listate în oferta de prețuri așa că este bine să vă înarmați și cu răbdare atunci când plecați la cumpărături.

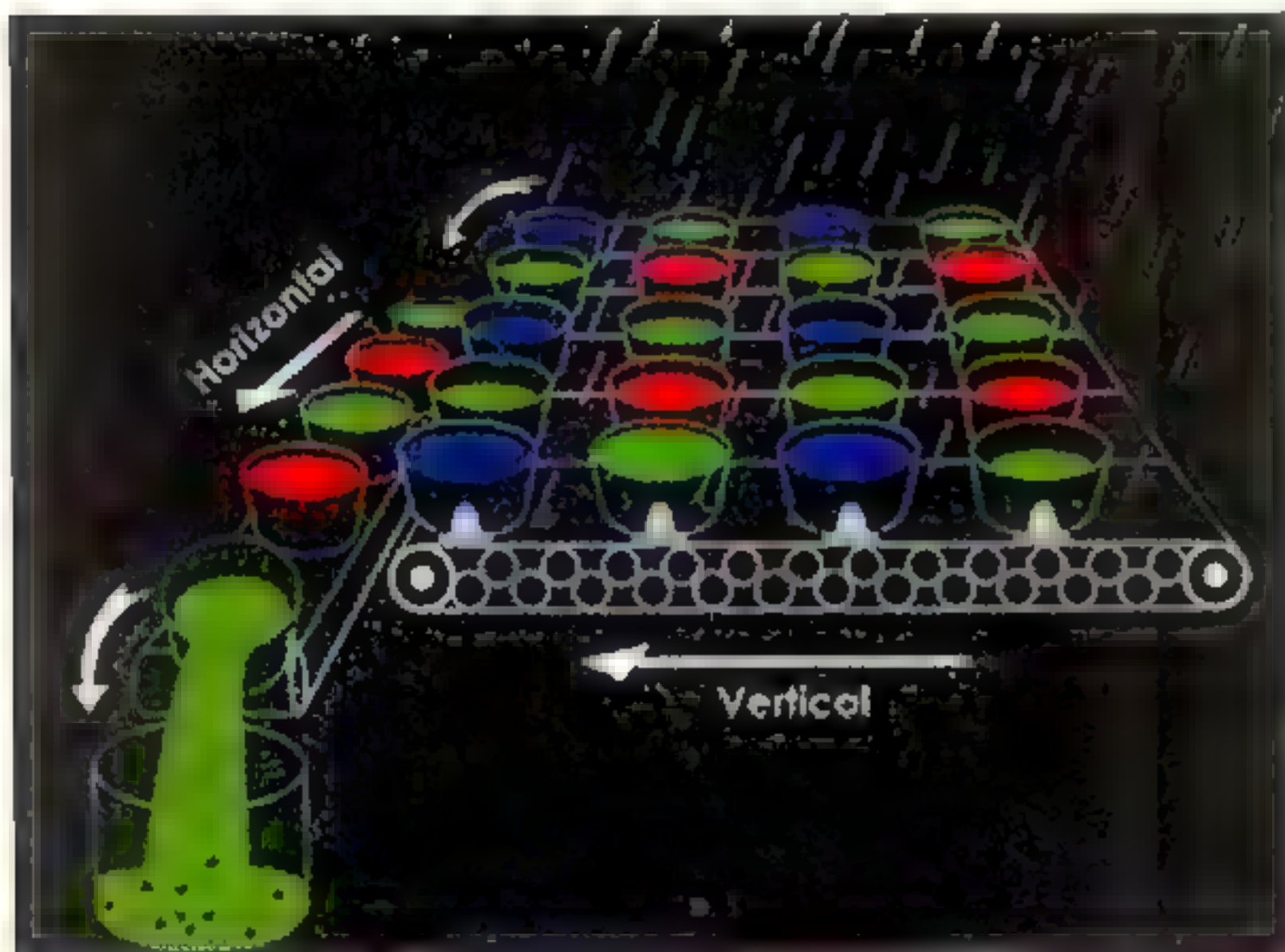
Firmele serioase au un service foarte bine organizat, cu banc de reparații specializat de sute de mii de dolari, în timp ce altele trimit aparatul în străinătate unde totul poate deveni un joc al întâmplării. Iarăși este bine să întrebați unde se face service-ul pentru a nu avea probleme nedorite mai târziu.

În fine, nu vă zgîrciți când vine vorba de calitate. Altfel la un preț care vi se pare acceptabil acum, veți avea o cameră digitală care nu mai este bună de nimic în cel mult o lună de la data cumpărării fie ca este uzată fizic, fie moral.

Caracteristicile camerelor foto digitale nu se deosebesc foarte mult de cele ale camerelor foto clasice. Există totuși câteva deosebiri importante care trebuie subliniate.

CCD

CCD-ul este probabil cea mai importantă componentă dintr-o cameră digitală, ea hotărînd caracteristicile finale ale aparatului. În esență CCD-ul este un cip care captează imaginea în format digital. Suprafața acestui cip este compusă dintr-un mozaic de celule foto-sensibile care convertesc intensitatea luminoasă în semnale electrice. Desigur, informația primită prin intensitate permite doar o apreciere monocromă a imaginii însă cu ajutorul unor filtre speciale de culoare se poate recompune imaginea finală cu toate culorile sale. Fiecare celulă foto-sensibilă ajută la formarea unui pixel de culoare în funcție de filtrul ales de producător. Astfel o cameră care suportă filtrul Bayer G-R-G-B are 2 MegaPixeli din care 540,000 sunt de culoare roșie, 540,000 de culoare albastră și 1,080,000 sunt verzi. Inegalitatea dintre numărul de pixeli-culoare vine din predispoziția ochiului uman de a deosebi mai multe nuanțe de verde decît alte culori. Canon folosește un alt gen de filtru bazat pe alte culori, iar camerele Fuji folosesc o structură fagure-de-miere pentru a împacheta mai bine celulele foto-sensibile oferind astfel o rezoluție mai mare pe aceeași suprafață.



Bateriile

Bateriile folosite trebuie să aibă o viață cît mai lungă pentru a suporta necesarul de energie pentru afișajul cu cristale lichide și eventualele procesoare care lucrează în background.

Versiunile mai vechi de camere digitale funcționează cu baterii obișnuite, reîncărcabile, în timp ce camerele din ultima generație au baterii speciale, Lithium-Ion care se reîncarcă cu redresoare specializate.



Depth of field

Perspectiva (Depth of field), sau focalizarea pe o anumită zonă a imaginii, era greu de obținut pe o cameră foto clasică. Această caracteristică este legată de deschiderea maximă a iris-ului camerei digitale. Cu cît această

deschidere este mai mică cu atît obiectele din fundal sunt clar definite, iar cu cît deschiderea este mai mare obiectele din fundal devin mai estompate. O cameră cu o gamă largă de posibilități în alegerea diametrului maxim al iris-ului este de preferat.



Sistemul de stocare

Sistemul de stocare a informațiilor diferă de la cameră la cameră. Unele camere stochează imaginea capturată direct pe discetă într-un format ușor lizibil de către un PC sau Mac. Soluția cu disceta nu este însă cea mai bună, deși foarte la îndemînă capacitatea acestora este foarte scăzută existînd loc pentru numai 4-5 fotografii de înaltă rezoluție. Mai elegantă este soluția cartelelor de memorie SmartMedia care pot

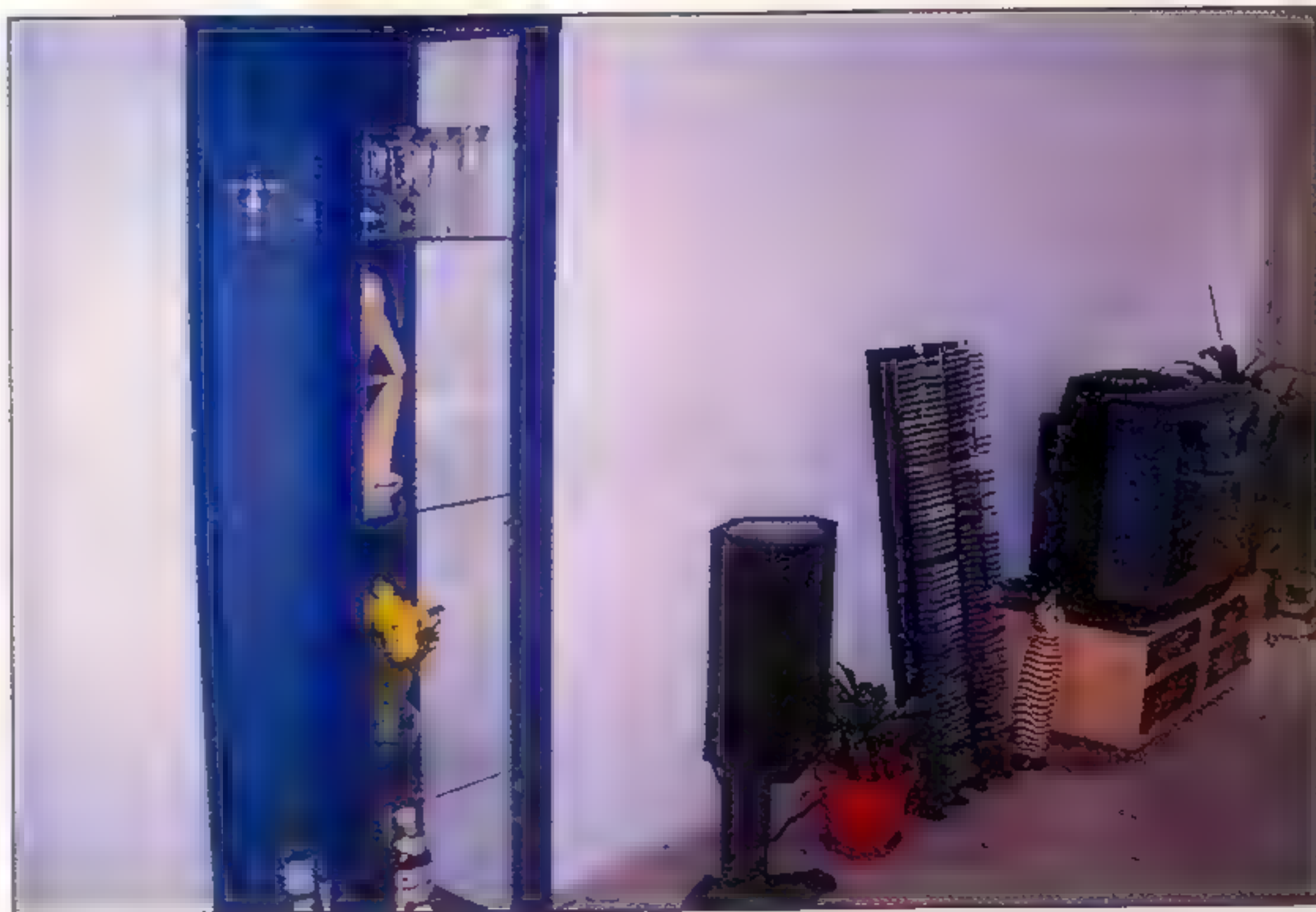
avea capacități de 8,16 sau 32 de MB suficient pentru a stoca imagini de calitate superioară. Cartelele SmartMedia pot fi schimbate foarte repede sporind astfel capacitatea virtuală de stocare, iar transferul se face elegant prin intermediul unei dischete speciale prevăzută cu o fantă de acces a cartelei SmartMedia. O soluție mai veche, dar destul de obișnuită ca alternativă este transferul imaginilor prin intermediul Interfețelor serială sau paralelă.

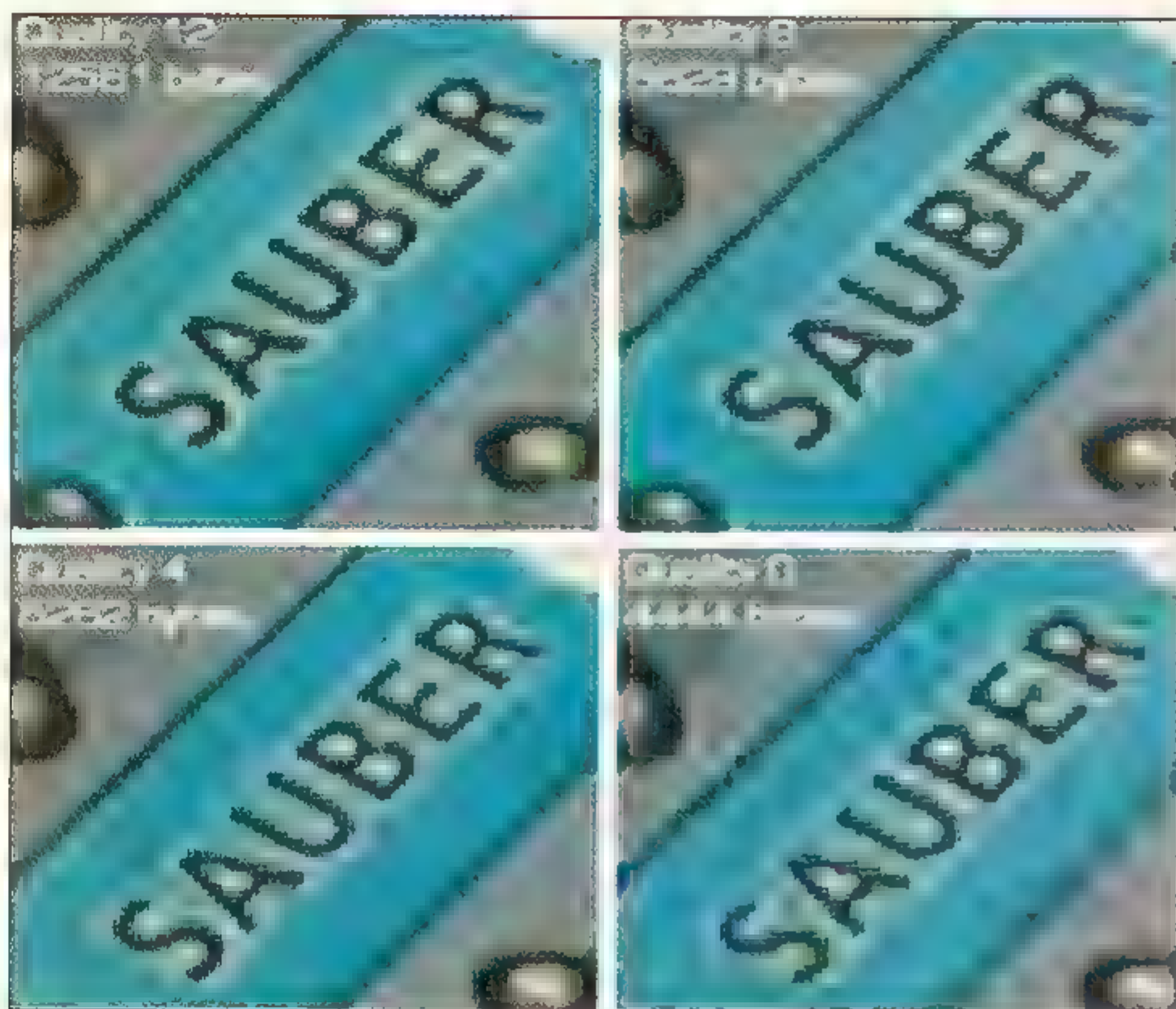
Efectul de butoi (Barrel distortion)

Este foarte cunoscut mai ales dacă ați avut un televizor mai

vechi... la camerele foto însă cauza apariției acestui efect

nedorit este calitatea proastă a lentilelor.



**Noise**

Zgomotul (noise) în imagine reprezintă o altă trăsătură specifică camerelor digitale și anume gradul de continuitate sau omogenitate a culorilor. Din cauză că imaginea este compusă din pixeli, compuși la

rîndul lor din celule foto-sensibile, calitatea acestora din urmă va avea un impact mare asupra continuității culorii în imaginea finală. Dacă celulele foto-sensibile convertesc intensitatea luminoasă foarte diferit una față de alta, într-un spațiu

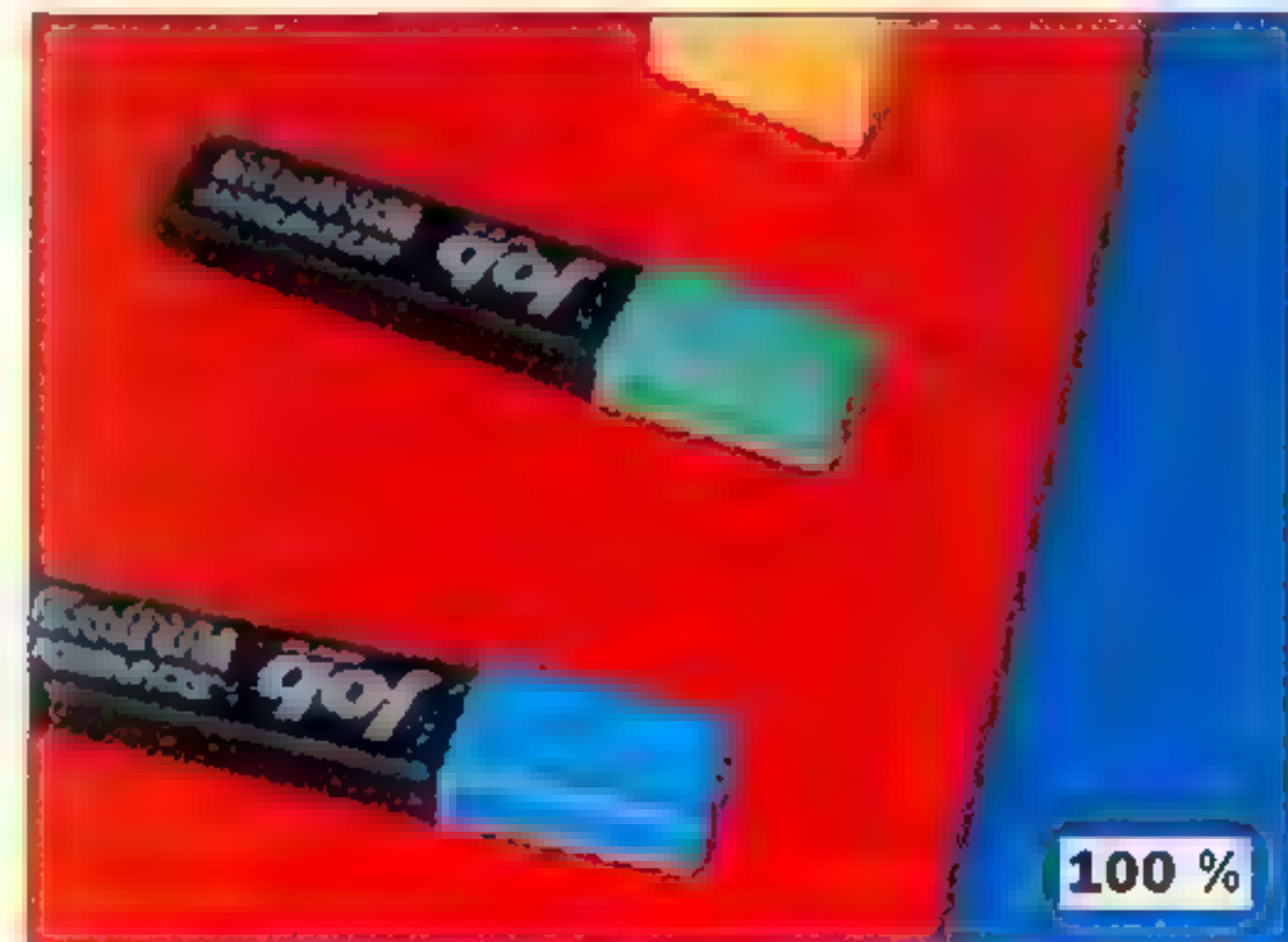
restrîns de culoare omogena pot apare puncte de tonalități diferite. Efectul este foarte supărător mai ales în cazul în care avem nevoie de imagini de rezoluție mare, destinate imprimării în reviste sau postere fiindcă de la distanță mica efectele zgomotului în culoare este foarte vizibil. Pixeli aberanți, de culori nenaturale sau care nu-și au locul în context pot apare și din alte cauze, cea mai importantă fiind datorată algoritmilor de stocare a imaginii. Deoarece în cele mai multe cazuri se folosește formatul JPEG, care face parte din gama algoritmilor de stocare cu pierdere de informație, reconstrucția acestor fișiere se face prin interpolare între pixelii apropiați. În momentul în care există treceri bruște de la o culoare la alta, interpolarea nu mai lucrează foarte bine mai ales atunci cînd s-a lucrat cu o rată de compresie mare.

Zoom digital

Zoom-ul digital reprezintă în esență o prelucrare digitală a imaginii deja capturate de către camera. Spre deosebire de zoom-ul optic (apropierea-depărtarea obiectului vizat) în cazul zoom-ului digital este selectată zona care ne interesează mai tare, aceasta este marită aparent, însă prin pierdere de calitate. În cel mai fericit caz, cînd se folosește interpolarea pentru a compensa lipsa informației de culoare, imaginea are un ușor aspect neclar. În cele mai multe cazuri însă zoom-ul digital duce la apariția unor zone pixelate (în care dimensiunea pixelilor este atît de mare încît aceștia devin vizibili cu ochiul liber), deci nu trebuie pus accent pe această caracteristică la achiziționarea unei camere. Este bine să existe în specificații însă dacă nu există se poate prelucra oricînd pe un computer.

FUJI MX2700**CARACTERISTICI TEHNICE:**

- Rezoluție: 1800X1200/640X480
- Controlul expunerii: 64 de zone TTL
- Închidere electronică: 1/4-1/1000 sec
- Flash : 0.3 m - 2.5 m
- Ieșire video: NTSC/PAL
- Dimensiuni : 80X97.6X33
- Greutate: 230g
- Suport Media: SmartMedia MG-4S, MG-8S, MG-16S, MG-32S
- Format fișiere : JPEG (Exif 2.1) cu 3 cu 3 nivele de compresie.

Redactor: Cristi Radu**Producător:** Fuji**Preț:** ~1000 \$**Ofertant:** Balkan Foto (092.488.697)**Distribuitor:** Balkan Foto**Calitate imagine:** ★★★★★**Raport calitate/preț:** ★★★★★**Caracteristici:** ★★★★★**Ușurință utilizare:** ★★★★★**FUJI MX2700**

Fuji MX2700 este versiunea redusă, la propriu și la figurat a camerei MX2900Z.

Dimensiunile aceluia aparat ar face invidios orice japonez, practic îl poți ține în buzunarul de la pantaloni fără să te deranjeze prea tare. Cu toate acestea nu sunt sacrificate în

nici un fel calitatea și modul de utilizare, acesta din urmă fiind aproape identic cu cel de la MX2900Z.

CCD-ul este același, 2.3 MegaPixeli, ceea ce duce la aceeași calitate foarte bună a imaginilor. Lipsește însă tele-obiectivul, astfel încît zoom-ul optic nu

există, putînd fi folosit numai cel digital.

Descărcarea imaginilor de pe cartelele SmartMedia se face tot prin interfața serială sau prin intermediul dischetei-adaptor speciale.

Aparatul foto digital ideal pentru mersul în vacanță.

FUJI MX2900Z

Fuji este singurul care are o împachetare a foto-celulelor în formă de fagure, ceea ce duce la rezoluții foarte mari pe un spațiu restrâns.

Fuji a investit sute de milioane de dolari în noua tehnologie a fotografiei digitale, iar rezultatele nu au întârziat să se vadă. CCD-ul produs de Fuji este singurul care are o împachetare a foto-celulelor în forma de fagure, ceea ce duce la rezoluții foarte mari pe un spațiu restrâns. Rezoluții de 1800X1200 sunt astfel posibile la prețuri acceptabile, iar acesta este doar începutul deoarece Sony a anunțat deja primele camere digitale cu mai

mult de 3Megapixeli.

MX2900Z are un design foarte atragător fiind în același timp extrem de ușor de utilizat. În 10 minute poți folosi toate facilitățile la maxim fără să te uiți macar pe cartea cu instrucțiunile de utilizare. Ideea folosirii cauciucului pe anumite porțiuni este foarte bună deoarece se realizează o priză mult mai bună între mână și aparat.

Tele-obiectivul MX2900Z este automat, la închidere se retrage în aparat. Cu toate



ca are dimensiuni reduse, aparatul are un zoom optic 3X și digital 2.5X ceea ce e suficient pentru un utilizator semi-profesionist.

LCD-ul de pe spatele aparatului este standard de 2", cu o calitate a imaginii foarte bună și o rată de înprospătare a imaginii adecvată. Operarea camerei se face cu ajutorul unui mini-pad cu 4 direcții, două taste de selectare, și un comutator special, situat pe partea superioară a aparatului pentru selectarea modului de lucru.

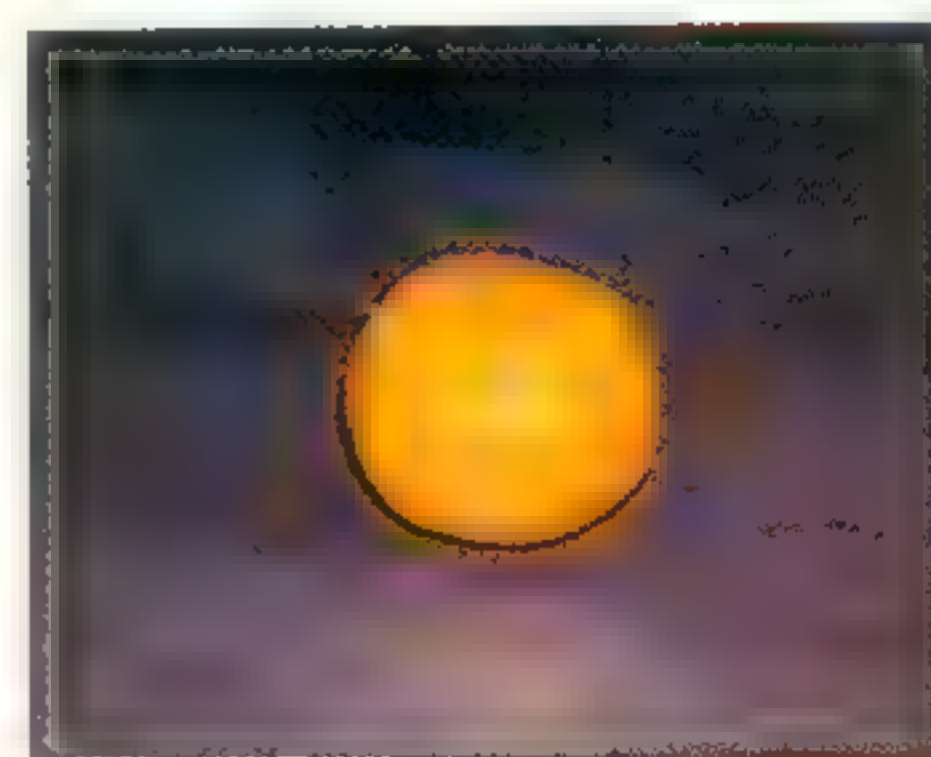
La o rezoluție de 1800X1200 calitatea imaginilor este exemplară. Chiar și în format JPEG imaginile nu au probleme evidente decât la o mărire foarte mare când marginile obiectelor devin mai estompate datorită zgomotului mare din imagine datorat compresiei. Din fericire există și posibilitatea efectuării de fotografii în format TIFF, necompresat, la calitate maximă.

Suportul de stocare

SmartMedia are o capacitate de 8Mb în mod standard ceea ce este suficient în cele mai multe cazuri. Dacă nu, există oricând posibilitatea achiziționării de SmartCard-uri de 16-32-64 de Mb. Transferul imaginilor pe calculator se poate face prin intermediul interfeței seriale și prin intermediul unei dischete speciale care are un slot pentru cartela SmartMedia și poate fi citită apoi în orice unitate de disc.

Procesoarele RISC din interiorul aparatului oferă o

multime de posibilități de utilizare. De fapt, multitudinea de opțiuni oferite, fac din MX2900Z camera ideală pentru orice împătimit al fotografiei.



Fuji MX2900Z

CARACTERISTICI TEHNICE:

- Rezoluții: 1800X1200/640X480
- Controlul expunerii: 64 de zone TTL
- Închidere electronică: 1/4-1/2000s
- Flash: 0.4 m - 3.5 m
- Ieșire video: NTSC/PAL
- Fotometrie: Multi/Spot/Medie
- Greutate: 345g
- Suport Media: SmartMedia MG-4S, MG-8S, MG-16S, MG-32S
- Format fișiere: JPEG (Exif 2.1) cu 3 cu 3 nivele de compresie și TIFF

Redactor: Cristi Radu

Producător: Fuji

Preț: ~1100 \$

Ofertant: Balkan Foto (092.488.697)

Distribuitor: Balkan Foto

Calitate imagine: ★★★★★

Raport calitate/preț: ★★★★★

Caracteristici: ★★★★★

Ușurință utilizare: ★★★★★



SONY Cybershot DSC-F505

Lentilele sunt de cea mai bună calitate, teleobiectivul permite realizarea unei mărimi de pînă la 5 ori în modul optic, sistemul de operare este simplu și intuitiv... Sony DS505 este camera ideală pentru orice profesionist.



DS505 reprezintă încă, deși nu pentru mult timp, vîrfurile de lance ale camerelor foto digitale din gama profesională de la Sony. Tele-obiectivul, de mari dimensiuni, este probabil cea mai masivă parte a aparatului, lucru care nu incomodează design-ul de ansamblu al camerei care este foarte ușor de folosit. Lentilele sunt de cea mai bună calitate, Zeiss, neexistînd probleme de distorsiune a imaginilor. Tele-

obiectivul, piesa de rezistență a camerei, permite realizarea unei mărimi de pînă la 5 ori în modul optic, și apoi de 2 ori în modul digital.

LCD-ul are o rezoluție foarte bună și o rată de reîmprospătare a imaginii foarte bună, cu mult mai bună decît la alte camere. În plus iluminarea LCD-ului se face hibrid, activ sau pasiv, varianta pasivă consumînd mai puțină energie.

Sistemul de operare al

DS505-ului este simplu și intuitiv, semănînd foarte mult cu cel de la camerele Fuji din aceeași categorie. Trecerea prin meniuri se face prin intermediul unui mini-pad cu 4 direcții și a unui comutator aflat în partea de sus cu ajutorul căruia se schimbă modul de lucru.

Imaginile, stocate în format JPEG pe o cartelă MemoryStick, pot fi foarte ușor selectate pentru vizualizare, șterse selectiv, protejate și copiate în mai multe exemplare. Transferul informațiilor pe calculator se poate face prin intermediul unei interfețe seriale sau USB, sau, mult mai comod, prin intermediul unui adaptor special PCMCIA sau dischetă specială prevăzute cu o fantă pentru introducerea cartelei MemoryStick. Capacitățile acestora din urmă variază între 4 și 64MB putînd fi folosită și la alte aparate compatibile, cum ar fi MP3-Player-ele.

DS505 permite și înregistrarea unor mici filmulețe la rezoluții de 160x112 / 320x240 în format MPEG,

ceea ce se poate dovedi foarte util, atîta timp cît dispuneți de MemoryStick-uri de capacitate mare.

Calitatea imaginilor, rezultatul CCD-ului de 2.1 MegaPixeli, este printre cele mai bune existente la ora actuală. Compresia în format JPEG poate fi adaptată cerințelor, în funcție de mărime/calitate astfel încît la calitate maximă nu se observă fenomenul de zgomot în imagine.

Dacă puteți să va permiteți, Sony DS505 este camera ideală pentru orice profesionist.



Diferența comparativă a imaginii la Sony F505 la mărime 100% (stînga) și 200% (în dreapta)



SONY F505

CARACTERISTICI TEHNICE:

- Rezoluție: 1800x1200/640x480
- Film Mpeg 320x240
- 3 nivele de calitate a imaginii

Redactor: Cristu Radu

Producător: Sony

Preț: 1500\$

Ofertant: Sony Overseas

Distribuitor: Sony Overseas

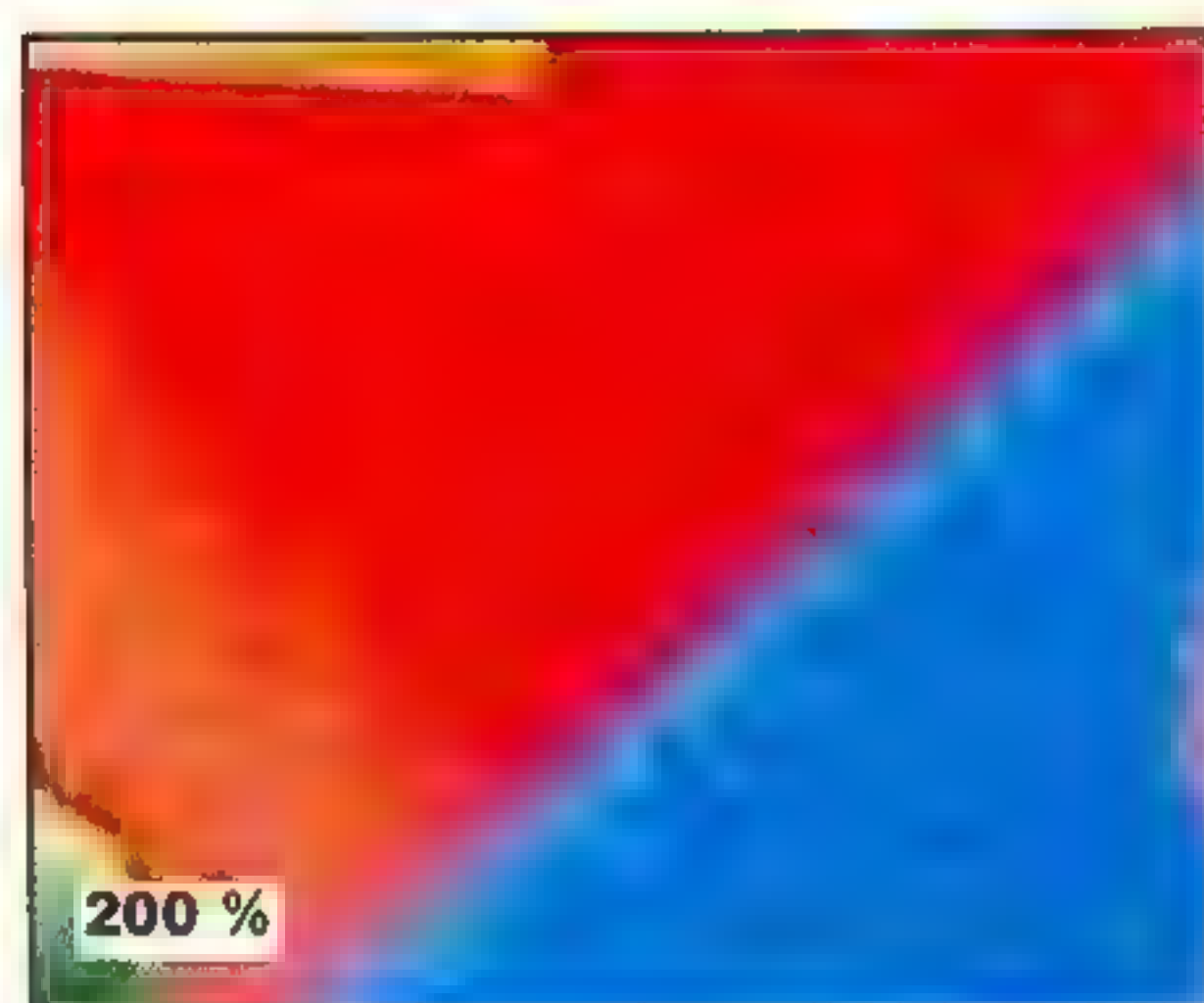
Calitate imagine: ★★★★★

Raport calitate/preț: ★★★★★☆

Caracteristici: ★★★★★

Ușurință utilizare: ★★★★★

SONY Mavica FD91



FD91 face parte deja dintr-o generație mai veche de camere digitale, dacă un an poate fi considerat o perioadă lungă de timp. Cu toate acestea, ea a fost concepută special pentru profesioniști, lucru evident din prima clipă, datorită tele-obiectivului care iese în evidență prin dimensiunile sale. Acesta permite un zoom optic imens, de 14X, zoom-ul digital nemaiafiind nici un rost și nefiind la fel de important.

Imaginile sunt stocate în format BMP (numai 640x480) sau JPG (până la 1024x768) pe o dischetă normală care intră într-un slot special al aparatului. Avantajul acestei forme de stocare sunt prețul

scăzut și ușurința în utilizare, însă pe de altă parte capacitatea unei dischete este de numai 1.4MB astfel că trebuie să ai o cutie de dischete la tine dacă vrei să faci mai multe poze.

Rezoluția maximă, de 1024x768 nu este foarte mare imaginile putând fi folosite cu greu în domeniul publicistic, tocmai domeniul pentru care ar trebui să cumperi o astfel de cameră. Compresia JPEG a fișierelor este destul de prost implementată, imaginile pierzând din calitate în mod evident, mai ales dacă se încearcă încadrarea unor detalii.

Probabil dacă prețul ar fi mic, ar fi o cameră foto profesională pentru utilizatori amatori...



SONY MAVICA FD91

CARACTERISTICI TEHNICE:

- rezoluție maximă: 1024x768
- zoom optic foarte mare (14X)
- imagini salvate în format BMP (640x480) sau JPEG (până la 1024x768)
- stocarea se face pe dischete clasice (de 1,4Mb)

Redactor: Cristi Radu

Producător: Sony

Preț: 1400\$

Ofertant: Sony Overseas

Distribuitor: Sony Overseas

Calitate imagine: ★★☆☆☆

Raport calitate/preț: ★★☆☆☆

Caracteristici: ★★★★★

Ușurință utilizare: ★★★★★



Minolta EX1500Z



Minolta a hotărât să abordeze o poziție cel puțin originală în ceea ce

privește camerele foto digitale. În momentul în care toată lumea se îndreaptă spre modularizarea produselor, EX 1500 face exact același lucru, camera putând fi despărțită în două bucăți distincte. Aparatul propriu-zis, ce conține bateriile, LCD-ul și alte câteva componente și în sfârșit a doua

parte care este formată din obiectiv (fie acesta tele sau normal) și CCD. Această abordare originală are un avantaj evident: în momentul în care vor apare pe piață CCD-uri de 3, 4 sau mai multe milioane de pixeli, se va putea face un upgrade cu costuri mult mai reduse decât dacă s-ar cumpăra o cameră complet nouă. Mai mult decât atât, software-ul care este folosit de aparat poate fi upgradat, deci din acest punct de vedere veți fi tot timpul la zi cu tehnologia.

CCD-ul de 1.5 milioane de pixeli permite o rezoluție de 1344 x 1008 de pixeli a imaginii finale ceea ce nu este foarte mult pentru standardul DTP dar cu siguranță satisface orice fotograf semi-profesionist, la un preț atractiv.

Design-ul camerei nu este foarte atractiv însă cu siguranță este foarte funcțional, toate butoanele aflându-se la îndemână. LCD-ul situat în spatele camerei are o calitate bună a imaginii, însă rata de reînprospătarea a imaginii este puțin mică (3fps-uri).

Folosind tehnologie de la Sony, camerele Minolta au un viitor asigurat.

MINOLTA EX1500 Z

CARACTERISTICI TEHNICE:

- Design modular
- Zoom 3X
- Rezoluție: 1344 x 1008 / 640x480
- Închidere electronică: 2-1/4000 sec
- Flash: 0.3 m - 2.5 m
- Ieșire video: NTSC/PAL
- Dimensiuni: 128 x 68 x 59mm
- Greutate: 380 g
- Suport Media: -Format fișiere: JPEG (Exif 2.1)

Redactor: Cristi Radu

Producător: Minolta

Preț: 650\$

Ofertant: Minolta (332.50.90)

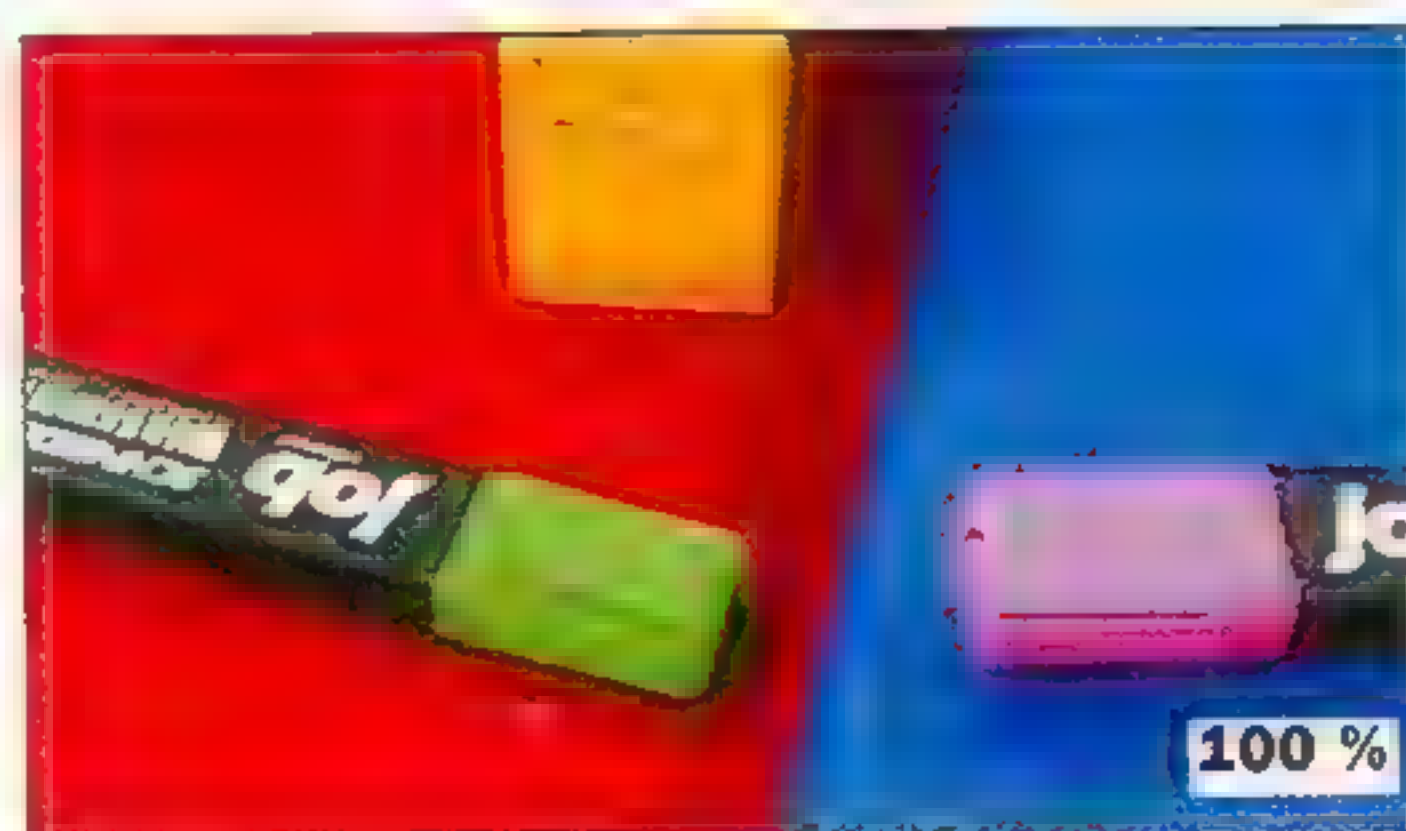
Distribuitor: Minolta

Calitate imagine: ★★★★★

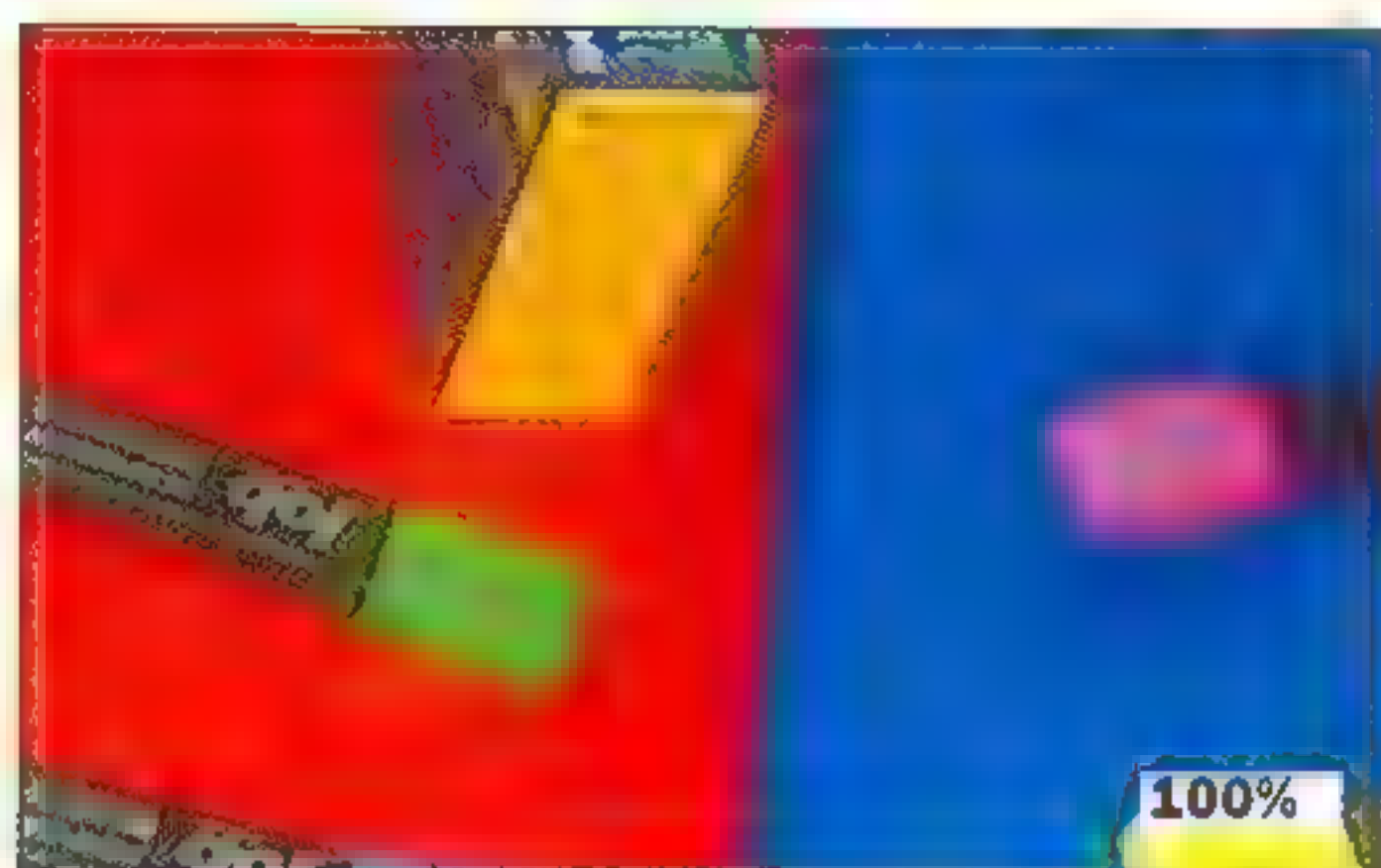
Raport calitate/preț: ★★★★★

Caracteristici: ★★★★★

Ușurință utilizare: ★★★★★



HP PhotoSmart C30



HP PHOTO SMART C30

CARACTERISTICI TEHNICE:

- rezoluție 1152x872
- zoom digital 2X
- formate de stocare a imaginii: JPEG sau TIFF
- suport de stocare a imaginii: smartcard 4Mb/8Mb

Redactor: Cristi Radu

Producător: HP

Preț: 365\$

Ofertant: HP

Distribuitor: HP

Calitate imagine: ★★☆☆☆

Raport calitate/preț: ★★★★★

Caracteristici: ★★☆☆☆

Ușurință utilizare: ★★★★★

Hewlett Packard nu are încă un nume în ceea ce privește fotografia digitală, cu toate că imprimantele care le fac în ultima vreme, având la bază tehnologia RET3, sunt mai mult decât indicate în imprimarea imaginilor fotografice. În acest context, HP PhotoSmart C30 este doar unul dintre primii pași pe care firma l-a făcut în acest domeniu.

C30 seamănă foarte mult cu o camera foto obișnuită, având același design și greutate. Lipsa unui tele-obiectiv,

fie el și simbolic, încadrează clar camera în categoria amatorilor. Zoom-ul digital 2X nu poate compensa această lipsă, în plus rezoluția de 1152x872 nefiind suficientă pentru folosirea acestei opțiuni la maximum. LCD-ul, situat pe partea anterioară a camerei, este destul de mic, dar își face bine treaba, singura problema fiind rata mică de reîmprospătare a imaginilor. Meniurile sunt foarte ușor de folosit, acestea permițând manipularea imaginilor deja existente, pentru vizualizare

sau ștergere și pentru ajustarea unor parametrii de expunere. Calitatea imaginilor este normală pentru ceea ce se ofera, formatul de stocare JPEG sau TIFF fiind adecvat mai multor variante. Transferul de pe cartela de memorie în memoria calculatorului se face prin intermediul interfeței seriale și durează destul de mult.

C30 este o cameră digitală care s-ar putea să înlocuiască cu succes aparatele obișnuite de fotografiat, atâta timp cât prețurile vor continua să scadă.

| CAMERA | Fuji 2700 | Fuji MX2900Z | Sony F505 | Sony FD91 | HP C30 | Minolta EX1500Z |
|-----------------------|-----------|--------------|-----------|-----------|--------|-----------------|
| Caracteristici | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★★ | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★★★☆ |
| Construcție | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★★★★ |
| Lentile și LCD | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★★ | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★★★☆ |
| Calitate imagine | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★☆☆ | ★★★☆☆ | ★★★★☆ |
| Ușurință în utilizare | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ |
| Raport calitate/preț | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★★ |

| CAMERA | FUJI MX2700 | FUJI MX2900Z | SONY F505 | SONY FD91 | HP C30 | MINOLTA EX |
|-----------------------|-----------------------------------|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------|--------------------------------|
| Rezoluție | 1800x1200; 640x480 | 1800x1200; 640x480 | 1600x1200; 640x480 | 1024x768 | 1152x872 | 1344 x 1008 |
| CCD Pixeli | 2.3 milioane | 2.3 milioane | 2.1 milioane | 0.8 milioane | 1 milion | 1.5 |
| ISO | ISO120 | ISO125 | ISO 125 | ISO 100 | ISO100 | ISO 125 |
| Zoom wide | 35 mm | 35 mm | 38 mm | 37 mm | 35 mm | 38 mm |
| Zoom tele | 35 mm | 105 mm (3X) | 190 mm (5X) | 518 mm (14X) | 35 mm | 115 mm (3 x) |
| Digital zoom | 1.2X, 2.5X | 2.5X | 2X | Nu | 2X | Nu |
| Auto focus | Da | Da | Da | Da | Da | Da |
| Manual focus | Nu | Da | Da | Da | Nu | Nu |
| Normal focus | 50 cm | 90 cm | 80 cm | 80 cm | 60 cm | 50 |
| Macro focus | 9 cm | 25 cm | 8 cm | 3 cm | 20 cm | 35 |
| White balance* | Da 5, poziții | Da, 7 poziții | Da, 3 poziții+manual | Da, 3 poziții | Nu | Da, 3 poziții |
| Deschidere iris | F3.2 - F8 | F3.3 - F5 | F2.8 - F3.3 | F1.8 - 3.2 | F2.8 - F5.6 - F11 | F3.5 - F5.6 |
| Tipuri flash | Auto, On, Anti red-eye, Slow, Off | Auto, On, Anti red-eye, Off | Auto, On, Off | Low, Normal, High | Auto, Off, Anti red-eye | Auto, Fill-in, Anti-red-eye, |
| Înregistrare continuă | Da | Da | Da | Da | Da | Da |
| Timer | Da | Da | Da | Da | Da | Da |
| Mediu stocare | SmartMedia | SmartMedia | MemoryStick | Disketa 3.25" | Compact Flash | Compact Flash |
| Formate imagine | Jpeg (Exif) | Jpeg (Exif) | Jpeg | Jpeg | Jpeg | Jpeg |
| Nivele calitative | Basic, Normal, Fine | Basic, Normal, Fine | Standard, Fine | Standard, Fine | Normal, Fine, Superfine | Super fine, Fine, Stand., Econ |
| LCD | 2" (130000 pixeli) | 2" (130000 pixeli) | 2" (122980 pixeli) | 2.5" (84000 pixeli) | 1.8" | 2" |
| Conectare PC | Serial | Serial | Serial, USB | Disketa 3.25" | Serial | Serial, IrDA |
| Baterii | Lithium-ion (NP 80) | Lithium-ion (NP 80) | InfoLithium (NP-FS11) | InfoLithium (NP-F330) | Observații | 4 baterii AA NiMH |

* White Balance = Normalizarea culorii

DISTINCȚIILE NOASTRE numai pe produse de **CALITATE**



revista ce dă senzații tari calculatorului tău

XtremPC
multimedia & hardware



AUREAL SQ2500

O placă destul de scumpă care însă este pe primul loc în categoria plăcilor care oferă chipset Vortex 2.

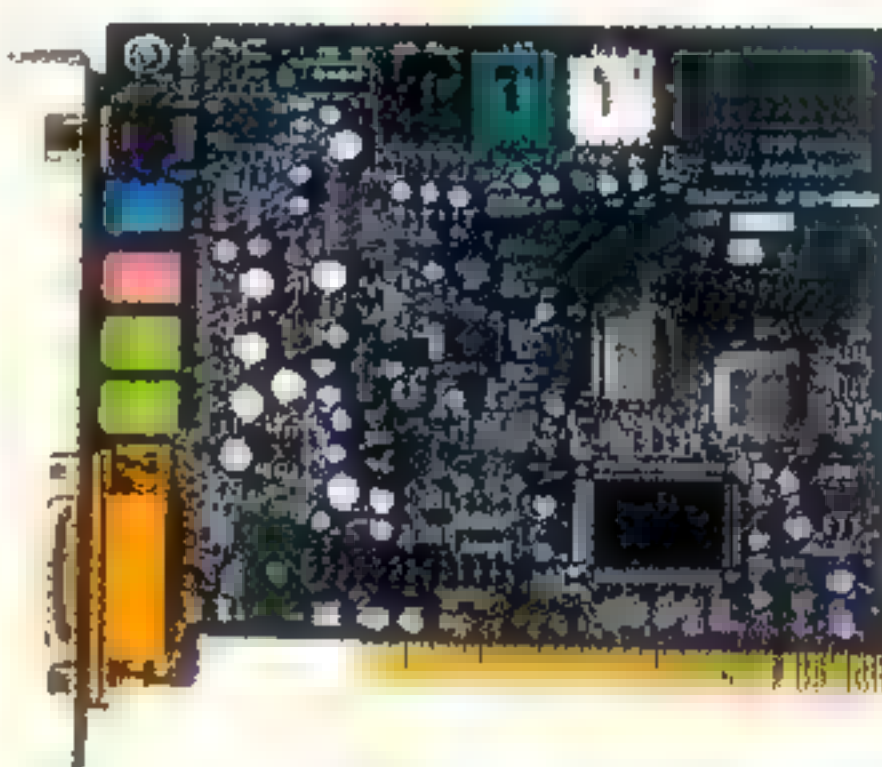
Placa pe care am avut-o la testat vine chiar de la firma producătoare, Aureal. Cutia, generoasă ca dimensiuni, conține tot ceea ce este necesar pentru instalare, și în plus trei jocuri complete, Slave Zero și Heretic 2 fiind cele mai interesante.

Driverile de pe CD sunt versiunea 2.040, performanțele acestora ținând spre gama de valori a unui SB Live!. Aceasta ultimă versiune a driverilor Aureal suportă pînă la 16 surse 3D compatibile cu A3D2.0, accelerarea a 96 de

surse simultane muzicale, 576 de instrumente MIDI totuși la o frecvență de 48KHz.

Spre deosebire de Fortissimo, la care am avut o mică problemă de compatibilitate între driveri și Windows 98, instalarea soft-ului a decurs fără probleme. Mufele sunt puțin cam ciudate, din plastic colorat destul de neinspirat, totuși existența mufei speciale de ieșire digitală și absența oricăror interferențe care pot afecta calitatea sunetului, se poate trece ușor peste aceste detalii.

În concluzie o placă cu performanțe ridicate, acompaniată de software pe măsura, recomandată mai ales gamerilor. Sora ei mai mică, Aureal SQ1500 oferă performanțe asemănătoare însă sub un chipset Vortex 1, de generație mai veche, la ora actuală destul de nerecomandat. Dintre cele două, SQ2500 este evident placa pe care o recomandăm datorită calității sunetului și a numărului ridicat de efecte oferite.



SQ2500

CARACTERISTICI TEHNICE:

A3D 2
General MIDI și DLS support
4MB de sample-uri audio

Redactor: Cristi Radu

Produs: SQ2500

Preț: 110\$

Producător: Aureal

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: N/A

Web: www.aureal.com

Verdict: ★★★★★



Maxi Sound Fortissimo

O soluție ieftină de o calitate rezonabilă, ideală pentru cei ce nu își pot permite o placă cu Vortex 2 dar vor o placă cu performanțe.

După ce a intrat puternic pe piața multimedia, fiind prima firmă care a ieșit cu o placă video GeForce256, Guillemot revine acum cu Fortissimo, prima placă audio a firmei Guillemot cu procesorul YMF744 de la Yamaha. Intenția este clară, oferta unei plăci accesibile ca preț care să concureze direct, din punctul de vedere al performanțelor, SBLive-ul cu al său EMU 10K1 și Aureal cu Vortex 2.

API-ul principal, în jurul caruia este realizat chip-ul Yamaha este Sensaura, algoritmi HRTF ai acestuia fiind foarte performanți mai ales pentru simularea sunetelor aflate la distanțe mici de ascultător.

Specific la Fortissimo, un amănunt care se pare ca a scăpat deocamdată concurenței, este conectorul special TOSLINK pentru ieșire digitală care permite conectarea MiniDisc-urilor portabile direct la computer. E adevărat că MiniDisc-ul nu are deocamdata succesul MP3-player-elor însă



există multă lume care le preferă pentru calitatea ridicată a sunetului. Suportul pentru specificația MIDI este deosebit de puternic. Cele 676 de instrumente beneficiază de 2MB de memorie pe placa audio și de procesorul Yamaha XG, ceea ce înseamnă cel mai bun suport MIDI la ora actuală.

Fortissimo are driver-e pentru EAX 1.0, A3D 1.0 și

Sensaura MacroFX. Din păcate aceste versiuni sunt destul de vechi, EAX-ul și A3D fiind deja la versiunea a treia, în plus implementarea acestora, deși cu suport puternic din partea procesorului Yamaha, nu este la fel de bun ca în cazul unui procesor Vortex sau EMU10K.

Comportamentul în jocurile 3D este foarte important și destul de bun, deoarece Fortissimo, cu prețul sau

scăzut, se adresează mai ales gamerilor.

Placa are suport pentru 4 boxe, cu efecte HRTF pe toate, însă trebuie să aveți grijă să le activați din Control Panel.

Din punct de vedere al performanțelor 3D placa se situează bine, atîta timp cît nu-i cereți mai mult decît se poate. Software-ul inclus este peste media cu care suntem obișnuiți de obicei la plăcile audio, cutia incluzînd 2 CD-uri dintre care unul cu Acid DJ, un program de creație muzicală.

FORTISSIMO

CARACTERISTICI TEHNICE:

18-bit full-duplex DAC / ADC
Analog Line Out SNR: 98 dB
Digital DAC SNR: 96 dB
Digital ADC SNR: 87dB
Harmonic Distortion: - 0.02%

Redactor: Cristi Radu

Produs: Maxi Sound Fortissimo

Preț: 39.3\$

Producător: Guillemot

Ofertant: Best Computers

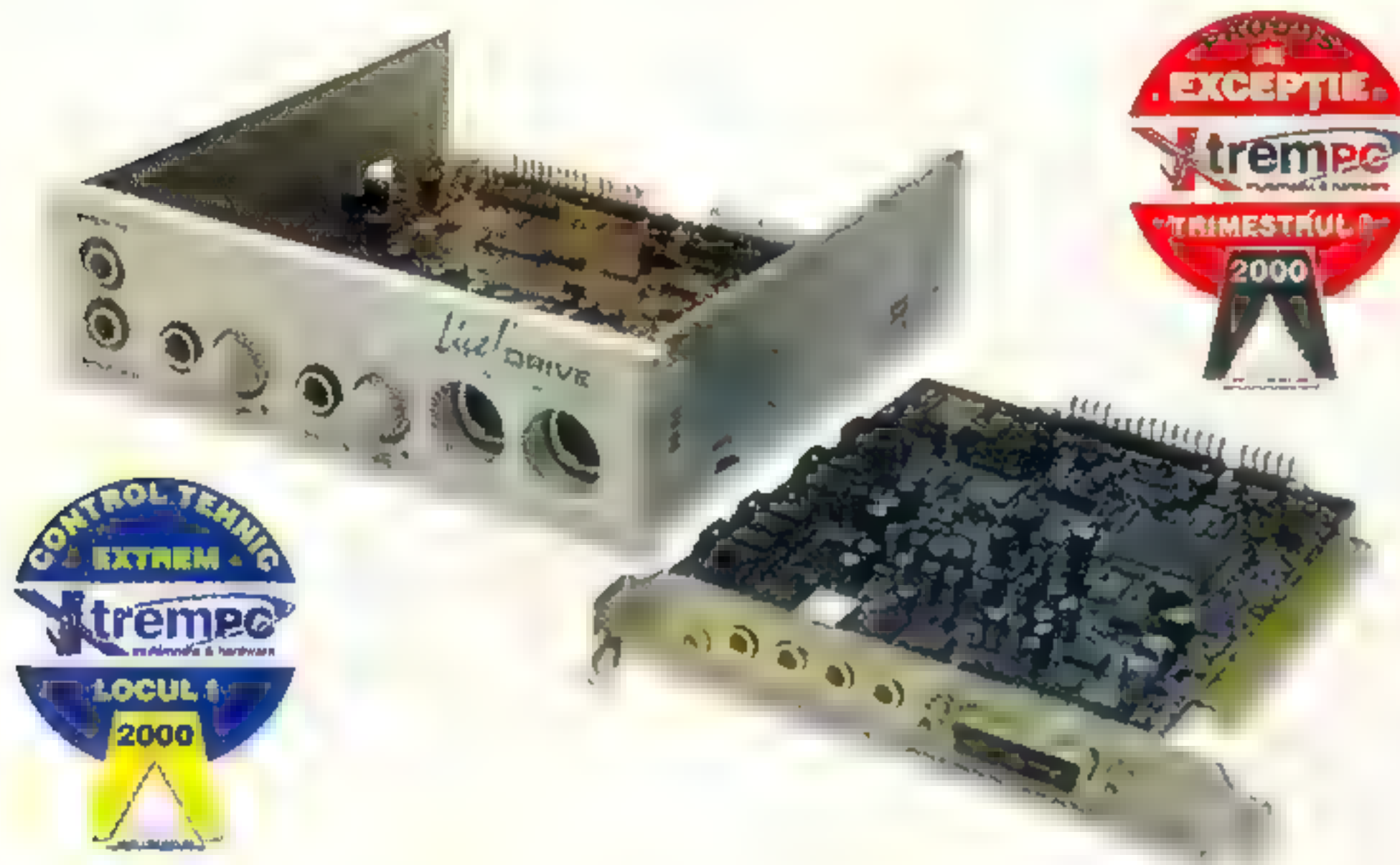
Distribuitor: UBI Soft

Web: www.ubisoft.com

Verdict: ★★★★★

Creative Sound Blaster Live! Platinum

Cea mai bună placă de sunet pentru home-use disponibilă în lume la ora actuală. Costă mult însă fiecare dolar investit își găsește rezultat.



SBLive! Platinum este în acest moment vârful de lance al ofertei Creative Labs. EMU10K este procesorul care menține în continuare performanțele la cel mai înalt nivel, la fel cum se întâmplă de altfel la toată gama SBLive.

Placa Platinum seamăna foarte mult cu cea a SBLive! Gold, cu aceleași mufe aurite pentru o rezistivitate cât mai mică și în plus cu o mufă pentru ieșire digitală. Una din piesele de rezistență din cutia generoasă ca gabarit este

rack-ul de 5.25" care conține SPDIF-ul și tot ceea ce este necesar pentru conectarea unui adevărat studio muzical la computer. Pe fața frontală a rack-ului se află două potențiometre pentru reglarea volumului sunetului la linile de intrare și ieșire, mufe de intrare/ieșire pentru SPDIF, interfața optică și Aux, mufe pentru MIDI In/Out și desigur mufe pentru căști și microfon. Practic, cu acest rack se acoperă cam toată gama de periferice muzicale care se

poate conecta la un computer personal, de la instrumente MIDI până la sisteme Home Theatre digitale (5-6 boxe pentru efecte Surround). Suportul pentru Home Entertainment este suplimentat de software-ul adaptat pentru filmele DVD (decompresarea sunetului MPEG suportată hardware) care este inclus pe CD-ul cu drivere.

Oferta software este una dintre cele mai bune pe care am văzut-o până acum la o placă audio. Cu toate că versiunii europene a Platinumului îi lipsesc câteva aplicații, în cutie se pot găsi: ultima versiune EAX 3.0, software adaptat WinDVD, jocurile Aliens vs Predator și Rollcage și aplicațiile de editare audio Mixman Studio și Cubasis VST. Performanțele Platinum-ului se situează la același nivel cu toate plăcile SBLive!, lucru care nu trebuie să ne mire deoarece toate folosesc același procesor care s-a dovedit a fi foarte puternic și fiabil. Prețul cam mare (perfect

justificat pentru calitatea și performanțele oferite) situează acest produs în gama celor destinate profesioniștilor, gamerilor înraii care urmaresc cea mai buna performanță și celor cu sisteme audio puternice.



SB LIVE PLATINUM

CARACTERISTICI TEHNICE:

- Motor de sinteză EMU10K1
- Polifonie pe 64 de voci
- Wave-table pe 64 de voci hardware și 1024 software
- 48 de canale M.DI

Redactor: Cristu Radu

Produs: SB Live Platinum

Preț: 250\$

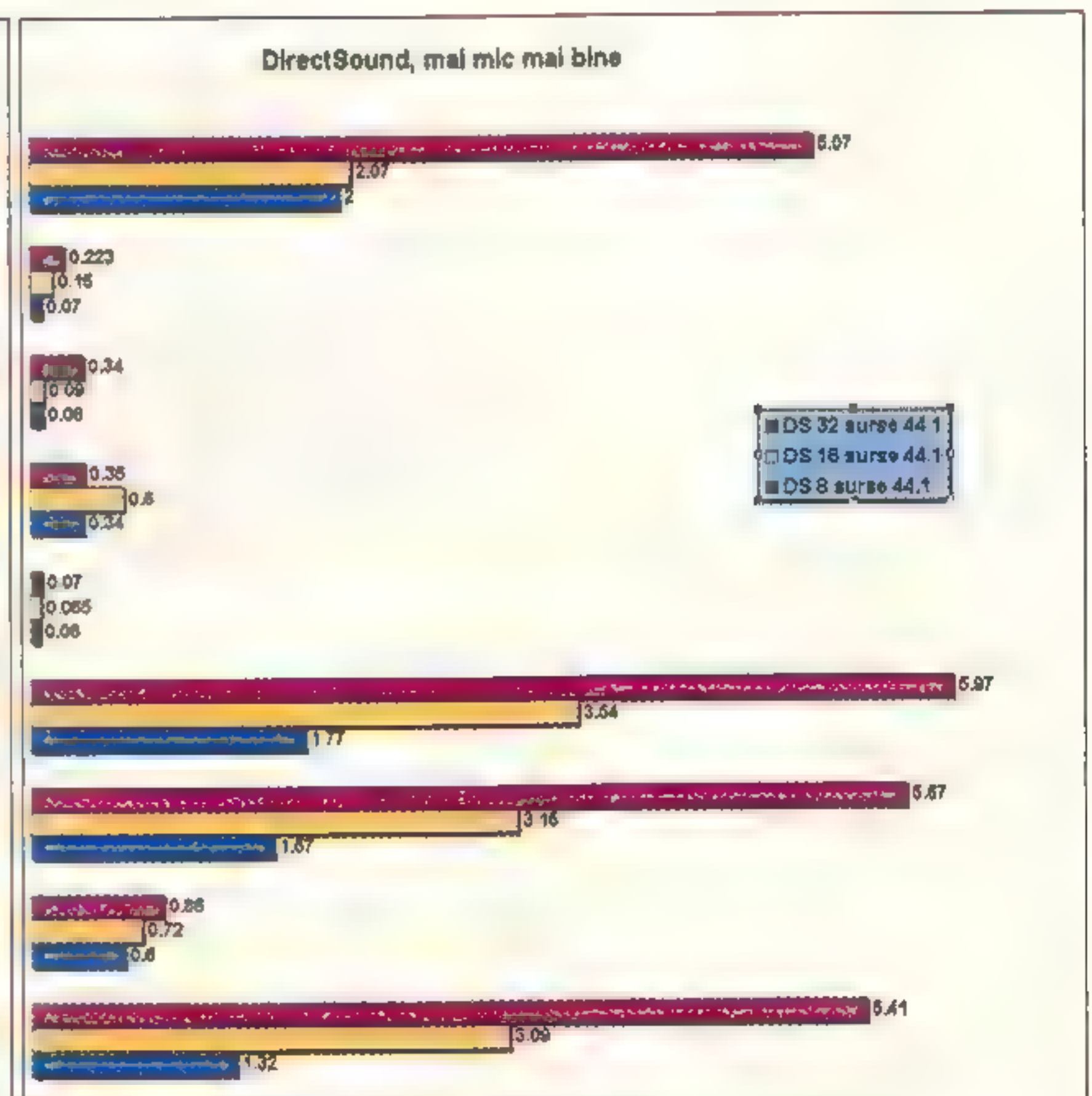
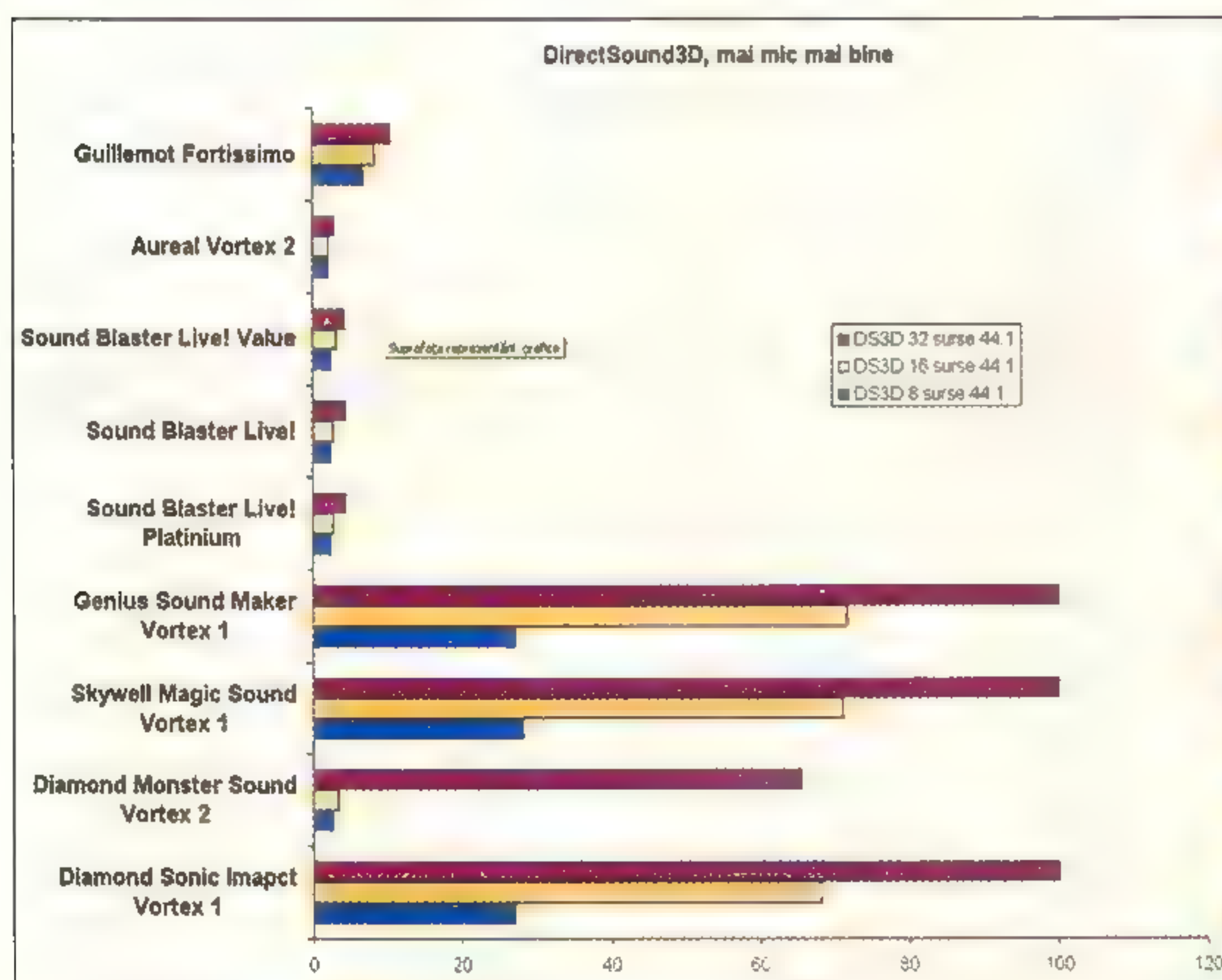
Producător: Creative Labs

Ofertant: Flamingo Computers

Distribuitor: Flamingo Computers

Web: www.flamingo.ro

Verdict: ★★★★★





TOP GUN

Modelat după manșa unui avion F-4 Phantom 2, acordându-se o mare atenție confortului utilizatorului

Cu tot numele sau pompos, joystick-ul Top Gun este de fapt cel mai simplu produs al firmei Thrustmaster. El este aproape identic cu primul joystick al acestei companii, numit Flight Control System (existând și o versiune PRO mai târziu).

Joystick-ul a fost modelat după manșa unui avion F-4 Phantom 2, acordându-se o mare atenție confortului utilizatorului (confort obținut probabil pe banii McDonnell Douglas). Arcurile sale sunt mai puternice decât cele ale unui joystick obișnuit, contribuind la crearea realismului. În plus, mișcarea sa este perfect lină în toate direcțiile. Cele 4 butoane nu sunt așezate, ca pe majoritatea joystick-urilor care se găsesc în

România, toate la gramada, ci sunt raspindite în diferite puncte ale manșei. În acest fel pot fi acționate mai multe funcții simultan, iar pericolul să încurci două butoane între ele este foarte mic.

Top Gun are doar un Hat cu 4 direcții, dar depinde de fiecare dacă asta este un dezavantaj. În ziua de azi, simulatoarele care permit mișcarea liberă a capului într-un cockpit complet tridimensional neagă în mare parte avantajul Hat-ului cu 8 direcții.

Joystick-ul nu prezintă nici

un fel de programabilitate, dar cuplându-l cu un throttle de calitate acest neajuns dispăre. O combinație foarte bună ar fi cu Attack Throttle-ul venit tot de la Thrustmaster (prezentat în numărul trecut). Oferta este cu atât mai tentantă cu cât există un pachet promoțional ce cuprinde cele două produse.



Trebuie menționat că în pachetul Top Gun este inclus și un joc original - Top Gun: Fire At Will de la Microprose. Este un simulator destul de vechi, orientat spre acțiune, care nu beneficiază de accelerare 3D sau alte avantaje ale tehnicii

de calcul de astăzi. Poate fi însă un obiect de interes pentru colecționari sau persoane mai ciudate ...

Merită Top Gun? Cu siguranță, mai ales având în vedere prețul excelent la care este oferit.

DETALII

CARACTERISTICI TEHNICE:

- Hat cu 4 direcții
- 4 butoane

Redactor: Dan Dimitrescu

Produs: Joystick TOP GUN

Preț: 24\$

Producător: Thrustmaster

Ofertant: Ubisoft

Distribuitor: Ubisoft

Web: www.ubisoft.com

Verdict: ★★☆☆



HEWLETT PACKARD DESKJET 970 Cxi

970Cxi poate fi achiziționată de utilizatorul obișnuit la un preț rezonabil, având în vedere calitatea și viteza imprimării.

Hewlett Packard este liderul incontestabil al tehnologiei imprimării digitale în acest moment. Vânzările vorbesc de la sine, iar noile serii de imprimante Hp cu tehnologie PhotoRet3 aduc calitatea fotografiei la îndemâna oricui. Noile vedete ale seriei sunt HP 970C, HP1000 și HP1100.

HP1000 și HP1100 sunt destinate mai ales utilizatorilor profesioniști datorită facilităților de imprimare cu o viteză sporită și a accesoriilor de uscare rapidă a



foii de hîrtie, în timp ce 970Cxi poate fi achiziționată de utilizatorul obișnuit la un preț rezonabil, având aceeași calitate a imprimării. Principalele atuuri pe care se bazează Hewlett Packard în promovarea

noilor produse sunt: plasarea mult mai precisă a capului de scriere în raport cu foaia de hîrtie, picături de cerneala mult mai rapide și mai dense (24 pentru PhotoRET3) împrăștiate uniform

pentru realizarea unei culori cât mai apropiate de realitate, peste 400 de tonalități de culoare pentru fiecare punct, cerneală nouă, optimizată pentru uscare rapidă și o cât mai bună aderență cu foaia de hîrtie. Lucru deloc de neglijat HP970Cxi este una dintre cele mai silențioase imprimante cu care am avut plăcerea să lucrez. Software-ul care se instalează cu driverele de pe CD permite un control riguros al calității imprimării și al vitezei. Deloc de neglijat este suportul

pentru imprimarea față-verso ceea ce duce la o economie semnificativă de timp și nervi, butonul de cancel sau indicațiile referitoare la stadiul cartuşului.

DETALII

- Rezoluție 2400 x 1200 PhotoRet3
- Rezoluție 600x600dpi
- Imprimare duplex
- 4MB memorie
- Viteză: 10 pagini/minut color
- Conectare paralelă sau USB

Redactor: Cristi Radu

Produs: HP DeskJet 970 Cxi

Preț: ~370\$

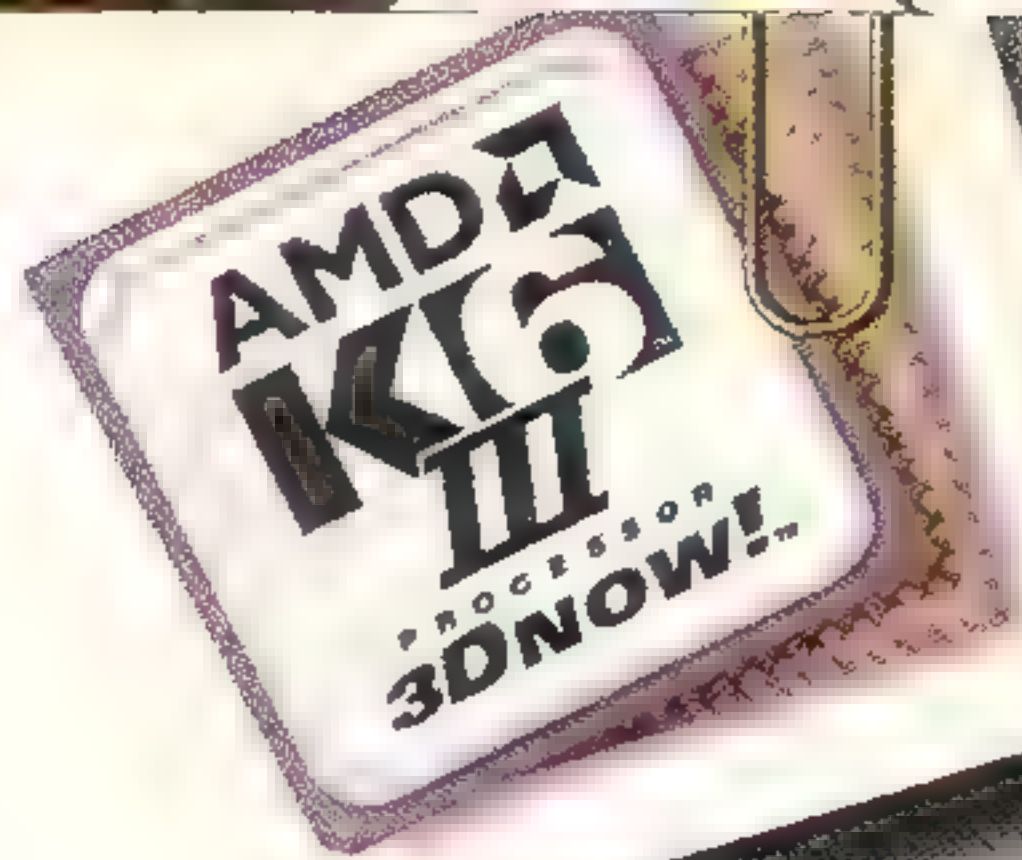
Producător: Hewlett Packard

Ofertant: Hewlett Packard

Distribuitor: HP România

Web: www.hp.com

Verdict: ★★★★★



CAUȚI CEVA?

- ✓ **Firme bucureștene de IT și prețurile practicate de acestea.**
- ✓ **Topul magazinelor de IT**
- ✓ **Ghidul cumpărătorului**
- ✓ **Hardware & Software**
- ✓ **Noutăți**

CE ți-ai dor
NOI ți-am găsit

hot price

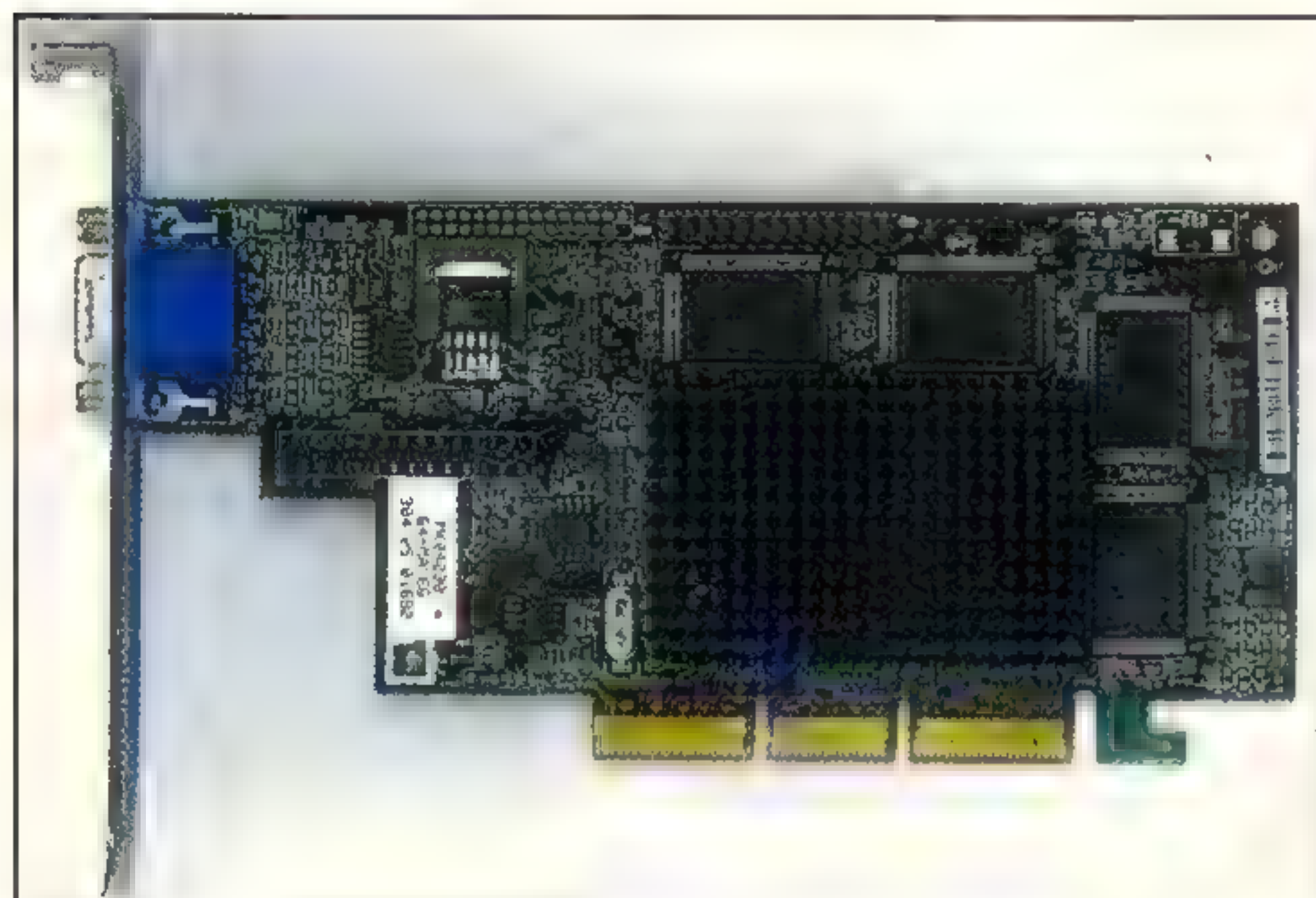
Sisteme de calcul - deskto

| Procesor | MB | Chipset | Memorie | HDD | Card Video | Monitor | Tastatură | Mous |
|-------------|--------------|---------|---------|---------|------------------|---------------|-----------|---------|
| Cyrix 300 | ALI | 512K | 32Mb | 4.3Gb M | 2Mb PCI S3 Virge | 14" LR NI ADI | Win 95 | N |
| Cyrix 333 | ALI | 512K | 32Mb | 4.3Gb M | 2Mb PCI S3 Virge | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| P233 | ALI | 512K | 32Mb | 4.3Gb M | 2Mb PCI S3 Virge | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| K63/400 | ALI | 512K | 32Mb | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| K62/300 | ALI | 512K | 32Mb | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| K62/333 | ALI | 512K | 32Mb | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| K62/350 | ALI | 512K | 32Mb | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| K62/450 | ALI | 512K | 32Mb | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| K62/400 | ALI | 512K | 32Mb | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| P II 333 | VIA PII/PIII | 440BX | 32Mb BX | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| Celeron/300 | VIA PII/PIII | 128K | 32Mb BX | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | |
| Celeron/333 | VIA PII/PIII | 128K | 32Mb BX | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | Mitsumi |
| Celeron/400 | VIA PII/PIII | 128K | 32Mb BX | 4.3Gb M | 4Mb S3 TRIO 3D | 14" LR NI ADI | Win 95 | Mitsumi |



MATROX G400

Din generația actuală de plăci au rămas în competiție doar Matrox G400 și cu TNT2-ul de la NVIDIA.



Matrox a avut întotdeauna produse video de calitate, iar seria G400 nu face excepție de la regulă. În momentul de față G400MAX este într-o puternică competiție cu TNT2 Ultra, oferind în plus față de acesta o calitate mai bună a imaginii, Environment Bump Mapping, o magistrală de date îmbunătățită de 2X128 de biți, toate la aproximativ aceleași performanțe și preț.

Fill-rate-ul brut este puțin mai mic decât la TNT2 însă designul magistralei de 256 de biți face minuni, astfel încât în momentul de față G400 și G400MAX sunt singurele plăci care se țin aproape de GeForce256. În plus EBMP deși nu este încă foarte folosit în jocuri pînă în acest moment (cu cîteva excepții notabile) este complet suportat în DirectX7 iar calitatea efectului este deosebită.

Seria G400 include G400-ul standard cu 16 Mb de RAM, MAX-ul cu 32 de MB de RAM și cu o frecvență de ceas cu 60MHz mai mare decât versiunea normală (care lucrează la 300MHz) și versiunea Marvel care include un TV-Tuner.

Driverii pentru G400 au avut probleme pînă de curînd la secțiunea OpenGL însă ultima versiune TurboGL (OpenGL-

ul Matrox) este optimizată pentru 3DNow! și KNI (K7 și Pentium 3) iar lucrurile nu pot decît să se îmbunătățească odată cu implicarea chiar a lui John Carmack (Quake 3) în rezolvarea problemelor de pînă acum. Performanța Direct3D este foarte bună, în unele cazuri depășind-o pe cea a TNT2-urilor. În 2D Matrox se comportă la fel de bine ca și concurența, cu singura diferență că sunt suportate 2 monitoare conectate la o singură placă cu ajutorul tehnologiei DualHead.

Dacă vreți să vă cumpărați un G400, ceea ce va recomanda dacă există banii, aveți grijă ca versiunea pe care o cumpărați să suporte AGP4X, deoarece primele variante erau AGP2X. Varianta 4X are în numărul de serie secvența "4A".

MATROX G400

CARACTERISTICI TEHNICE:

32 Ram
Magistrala 2x128
AGP 4X

Redactor: Cristi Radu

Produs: Matrox G400 / Max

Preț: 130\$ / 210\$ - Max

Producător: Matrox

Ofertant: Best Computers

Distribuitor: N/A

Web: www.matrox.com

Verdict: ★★★★★

Power Color TNT2 M64

Alternativa ieftină de la TNT2 este o placă bună dacă doriți maxim 800x600.



Power Color este o firmă fără prea mari pretenții în domeniul graficii multimedia. Plăcile lor însă se încadrează în categoria de performanțe obișnuite de la alți producători mai cu renume. Cutia în care vine placa Nvidia conține doar 2CD-uri și placa propriu-zisă. Unul din CD-uri conține toate driverele de care ați putea avea nevoie, inclusiv cele de la alte plăci grafice ceea ce poate să fie un bonus. Al doilea CD conține soft DVD în cazul că dispuneți de o astfel de unitate.

În aplicații și jocuri placa

se comportă bine pe partea 2D și 3D atîta timp cît nu treceți în 3D de o rezoluție mai mare de 800x600. Acest lucru se datorează magistralei de 64 de biți înjumătățită față de cea normală a TNT2-ului, dar pentru care veți plăti mai puțin.

Varianta de 32 de MB de RAM are performanțe identice cu cea de 16 MB. Acest lucru se datorează mai ales faptului că nu există încă aplicații care să folosească o cantitate mare de texturi, însă în anul 2000 acest lucru se va schimba dramatic. Placa este ieftină iar raportul calitate / preț bun.

POWER COLOR M64

Redactor: Cristi Radu

Preț: 83.2\$-16 Mb 95.5\$-32 Mb

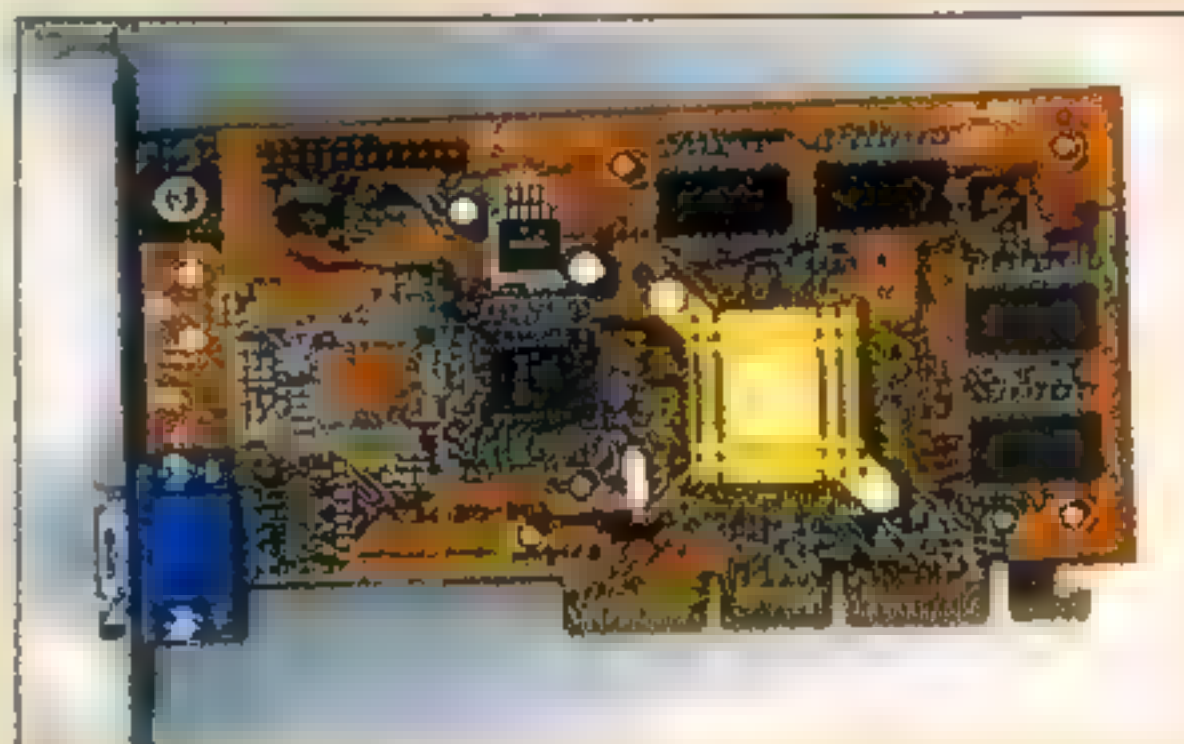
Producător: Power Color

Ofertant: Best Computers

Verdict: ★★★★★

Desperado Vanta

Pentru 16 biți este o placă excelentă. Pentru o rezoluție mai mare însă, nu.



Vanta este o versiune simplificată a chipset-ului nVidia TNT2, performanțele sale peste 800x600 sau în 32 biți fiind foarte slabe. 8 MB de RAM este mult prea puțin, iar acest lucru se vede imediat, în momentul în care se folosesc texturi pe 32 de biți care ocupă spațiu mare de memorie performanțele

scad dramatic. Transferurile repetate pe magistrala AGP se desfășoară foarte lent încetinind foarte mult aplicațiile, dovedind că deocamdată AGP-ul nu este suficient de matur. O placă bună pentru

anul 1998 sau o soluție foarte ieftină pentru calculatoare mai slabe și rezoluții mici.

DESPERADO VANTA

Redactor: Cristi Radu

Preț: 56.5\$

Producător: Chantech

Ofertant: Best Computers

Verdict: ★★★★★

Creative Annihilator Pro

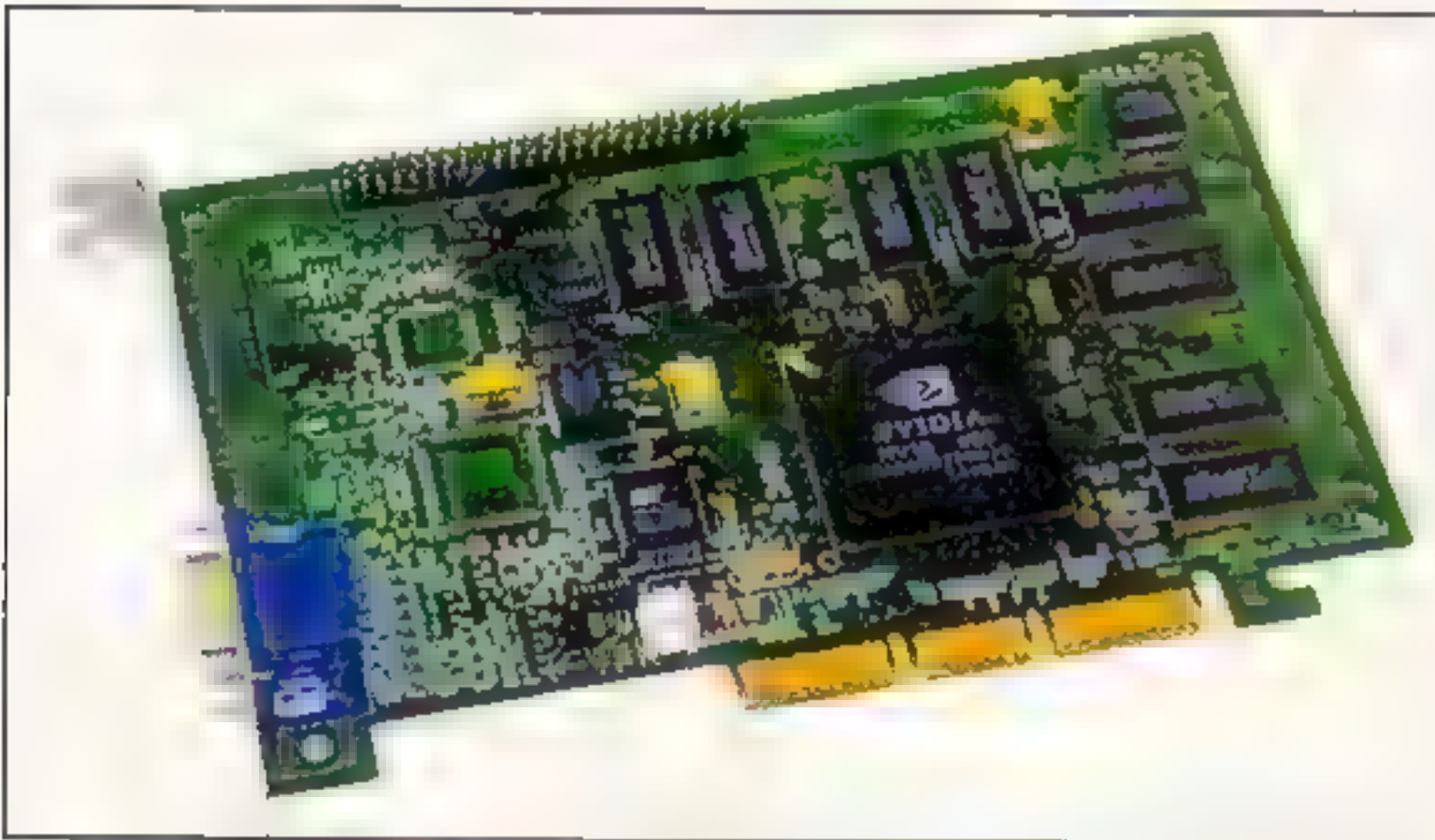
Cea mai rapidă și bună calitativ placă testată de noi.

Deși am avut-o puțină vreme la test, placa Annihilator Pro de la Creative s-a comportat exemplar.

Pro-ul are memorie DDRam ceea ce îi permite o creștere a vitezei semnificativă față de modelele simple cu SDRAM. Acest lucru este cel mai ușor de sesizat la rezoluțiile mari, la care fill-rate-ul devine foarte

important. Este interesant de observat că în 1024X768, în Quake 3, se poate trece peste bariera celor 60 de fps-uri, contrar așteptărilor concurenței.

Pe un K7 la 550 de Mhz (configurație de test) Anihilatorul Pro nu își arată încă întreaga forță, performanțele putând crește în continuare.



Sistem pe care s-a efectuat testarea plăcilor:

Procesor: Athlon-550

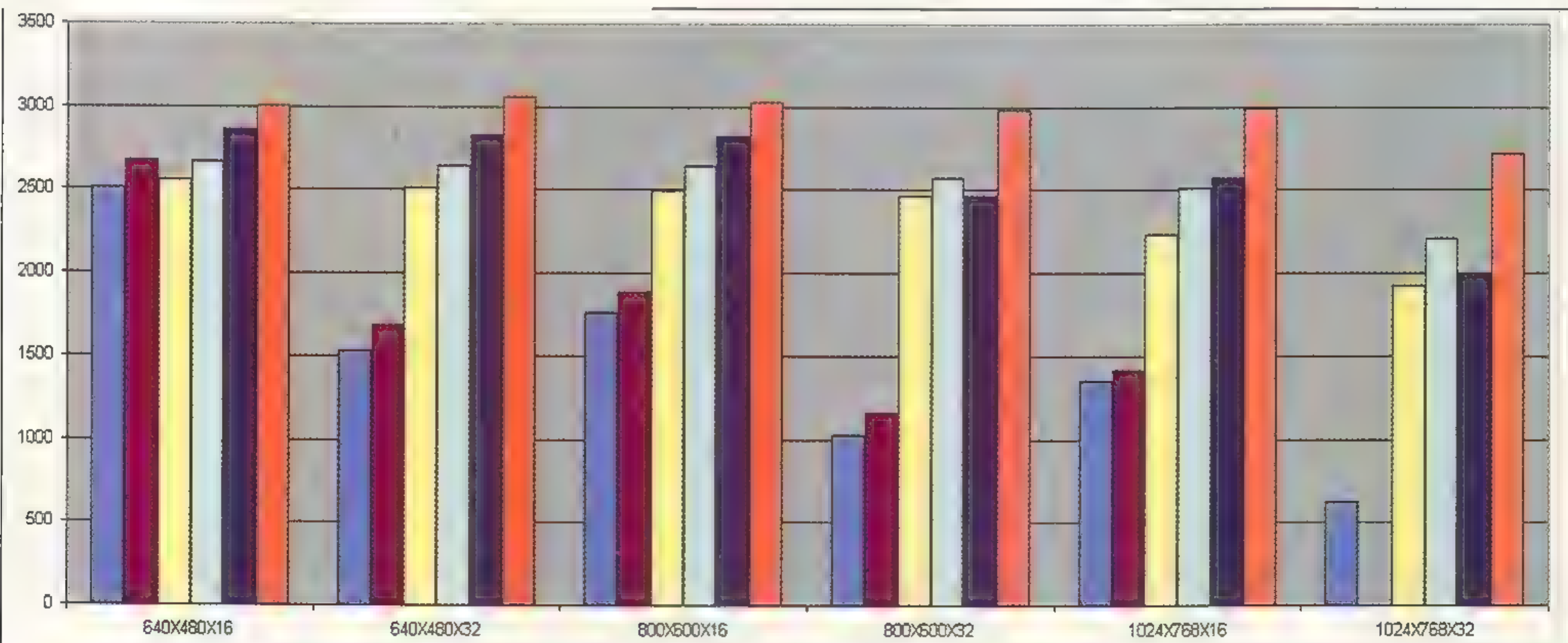
Placă de bază: ASUS K7M

Memorie: 128 SDRAM PC100

Pe un sistem și mai puternic performanțele Annihilator Pro ar fi fost chiar mai ridicate.

- PowerColor M64-16
- Vanta-8Mb
- G400-16Mb
- G400MAX-32Mb
- TNT2U-32Mb(V770)
- GeForceDDR-32

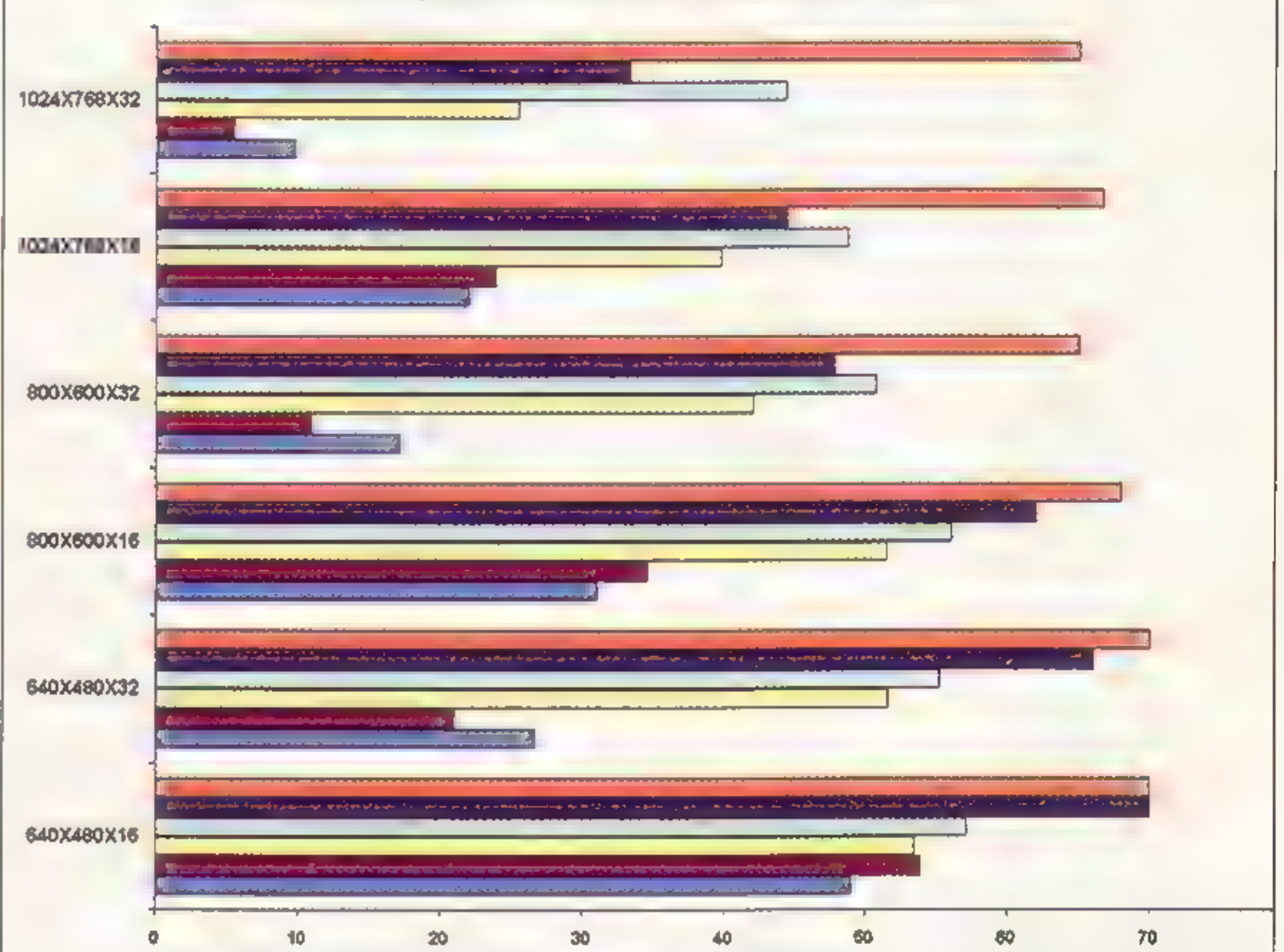
Puncte 3D Mark 2000



TABEL COMPARATIV

| Placă | Interfață | Chipset | Memorie | Bus | Transform & Lighting | Fill Rate 3D Mark2000 | Puncte 3D Mark2000 800X600X32 |
|--------------------------|-----------|-------------|---------|-------|----------------------|-----------------------|-------------------------------|
| Creative Annihilator Pro | AGP 4X | GeForce 256 | 32 | 256 | Hardware | 411Mp | 2985 |
| Diamond Viper V770 | AGP 4X | TNT 2 Ultra | 32 | 256 | N/A | 315Mp | 2469 |
| Matrox G400 Max | AGP 4X | Matrox G400 | 32 | 2x128 | N/A | 270Mp | 2576 |
| Matrox G400 | AGP 4X | Matrox G400 | 16 | 2x128 | N/A | 250Mp | 2466 |
| Power Color M64 | AGP 2X | TNT 2 | 32 | 64 | N/A | 90Mp | 1089 |
| Power Color M64 | AGP 2X | TNT 2 | 16 | 64 | N/A | 90Mp | 1027 |
| Desperado Vanta | AGP 4X | TNT 2 | 8 | 128 | N/A | 185Mp | 1160 |

FPS-uri Quake 3 Arena - Medium Detail



GUNSHIP

Gunship ne va pune la comanda elicopterelor AH-64D, WAH-64D (variantea engleză, produsă de Westland), Eurocopter Tiger și Mi-28 Havoc

Producator

Microprose

Distribuitor

Hasbro

Tip joc

Simulator elicoptere

Apariție

Q1 2000

Redactor

Dan Dimitrescu

DETALII

Microprose se întoarce în lumea distrugătorilor de tancuri. După excelentul M1 Tank Platoon 2, echipa condusă de Tim Goodlett revine cu o pereche de simulatoare foarte promitatoare: Gunship și M1TP3, care vor putea fi rulate în rețea împreună.

Gunship, care va apărea la începutul anului 2000, ne va pune la comanda elicopterelor AH-64D, WAH-64D (variantea engleză, produsă de Westland), Eurocopter Tiger și Mi-28 Havoc. M1TP3, care se pare că acum poartă numele Tank, va apărea cam jumătate de an mai târziu și ne va oferi patru tancuri: M1A2 Abrams pentru americani, Challenger 2 pentru englezi, Leopard 2A5 pentru nemți și T-80UM2 pentru ruși. În afară de ele, vom mai putea controla și alte vehicule, interfața pentru acestea

limitându-se însă la vederea exterioară și vizorul de tir. Se vede clar că Microprose și-au dat seama că nu toți cumpărătorii sunt americani, iar valoarea jocului crește considerabil când poți aborda conflictul din mai multe perspective (în cazul acesta: rusă, engleză, germană și americană).

Unde este distracția?

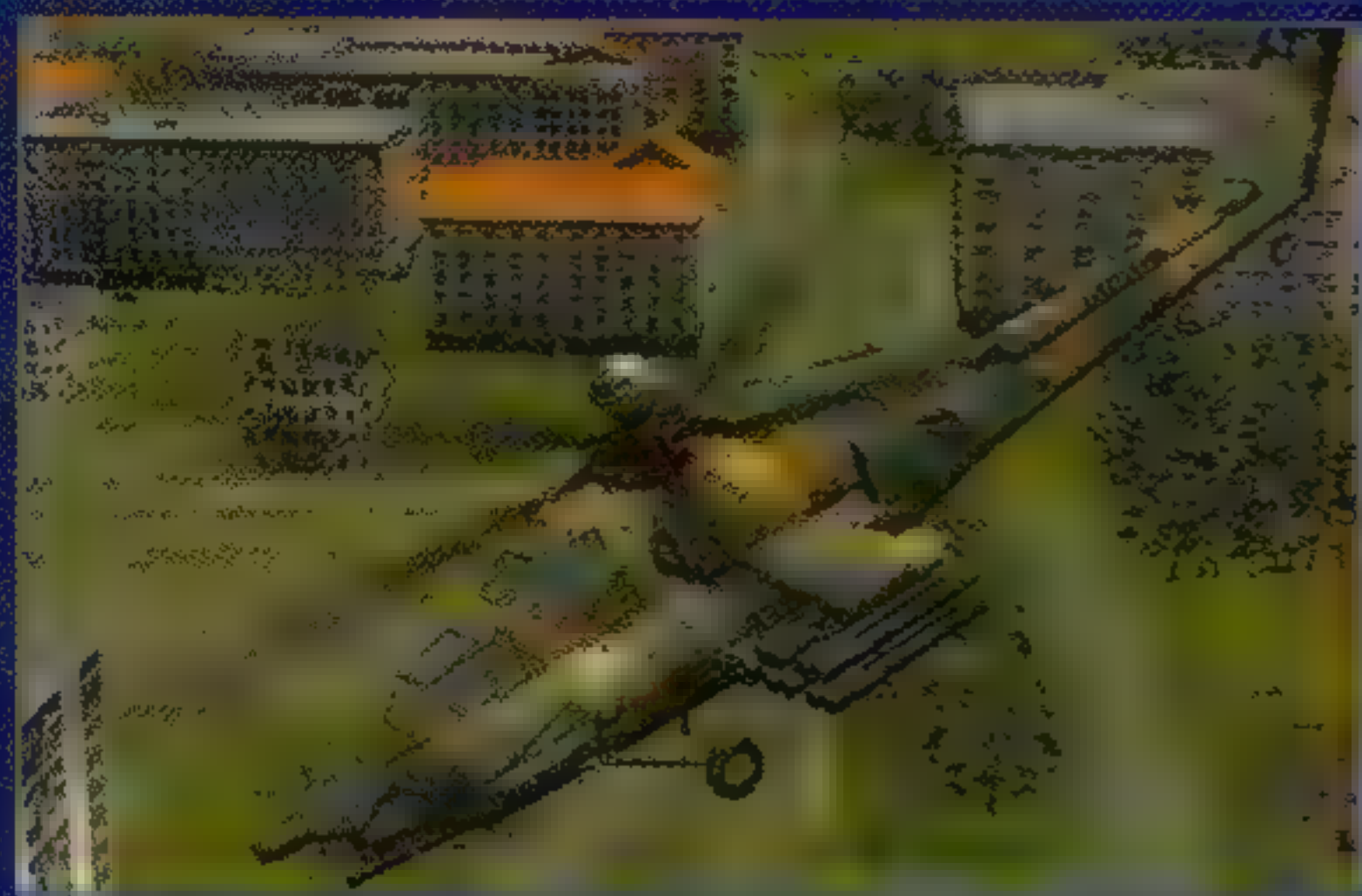
Cu Gunship și Tank, Tim nu încearcă să realizeze niște simula-

toare ultra realiste, pentru că astfel jucătorii începători sau fără prea multă răbdare nu le-ar putea aprecia din plin. În loc de asta s-a optat pentru metoda Falcon 4, adică se lasă la latitudinea jucătorului cât de realist va fi jocul. Spre exemplu, se poate opta între trei versiuni ale modelării zborului, diferența constând în forțele pe care le ia în considerare jocul și în modul în care acționează comenzile pilotului.

În privința armamentului și a sistemelor de la bord, lucrurile stau un pic diferit. Ele vor funcționa întotdeauna la fel (adică realist), dar jucătorul poate lăsa o parte din detalii pe seama calculatorului. Nu uitați că majoritatea elicopterelor de luptă moderne au un echipaj de doi oameni, fiecare dintre ei având funcțiile sale specifice. Dacă un singur jucător are de făcut întreaga treabă, se poate ca acesta să nu se descurce foarte bine. Totul depinde de preferințele fiecăruia.

Până în clipa de față nu am avut ocazia să încerc o versiune jucabilă a lui Gunship, deci nu pot să spun cât de realist este jocul. Totuși nu trebuie să uităm că, la fel ca în cazul lui Falcon, realismul lui nu stă numai în modelarea zborului elicopterului, a armelor și sistemelor lui. O egală importanță o are mode-





larea bataliilor terestre ce au loc in jurul tau, modul in care se desfasoara campania samd.

Dinamism

Campania jocului pare sa fie de tipul semi-dinamic, in sensul ca misiunile sunt bazate pe anumite scenarii predefinite, dar in functie de rezultatele anterioare (modul cum te-ai descurcat) variaza nivelele de implicare ale fortelor dinamice si prietene. Prin acest sistem misiunile vor avea o poveste mai interesanta si mai complicata, care se leaga de evolutia generala a campaniei, dar se pierde o parte din libertatea totala a sistemelor dinamice. Desigur, depinde si de cit de complicat este "arborele" misiunilor conceput de Microprose, dar din nou ma voi abtine de la mai multe comentarii pina nu voi vedea o versiune jucabila.

Toate unitatile au propriile lor ordine, care se incadreaza in planul de actiune stabilit de comandament (sau scenariul misiunii). Atunci cind treci in zbor peste linia frontului poti intilni batalii feroce sau unitati in drum spre propriile lor obiective. Acelea care te detecteaza vor cinsti situatia si vor evalua importanta propriilor obiective, pentru a decide daca sa te atace sau nu. De asemenea, datorita inteligentei artificiale implementate dupa modelul uman, este posibil ca o unitate aflata in apropiere sa nu te detecteze foarte repede, iar daca o face sa nu actioneze in cel mai eficient mod. Ca si in viata reala, nu trebuie sa te astepti intotdeauna la un atac si este bine sa-ti pastrezi munitia pentru obiectivele tale principale.

Grafica

Tancurile sunt prin definitie legate de pamint, iar elicopterele folosesc si ele zborul la altitudine joasa cind

nu vor sa fie detectate. Este deci normal ca aceste jocuri sa incerce realizarea unui teren cit mai realist, care sa arate bine si sa serveasca jucatorului. Asta se traduce in principal prin prezenta unui foarte mare numar de obiecte pe teren, incluzind cladiri de tot felul, garduri si copaci. Toate cele 5 campanii din Gunship se desfasoara in Europa de Est, iar terenul este in general accidentat, deci foarte util pentru tancuri sau elicoptere puse pe furisat. Lucru important, si unitatile conduse de AI inteleg acest principiu, deci vor folosi la maxim acoperirea terenului. Chiar si unitatile de infanterie vor beneficia de noi avantaje, pentru ca au fost incorporate zone cu iarba inalta si jocul a fost reglat astfel incit detectarea lor sa se faca mai

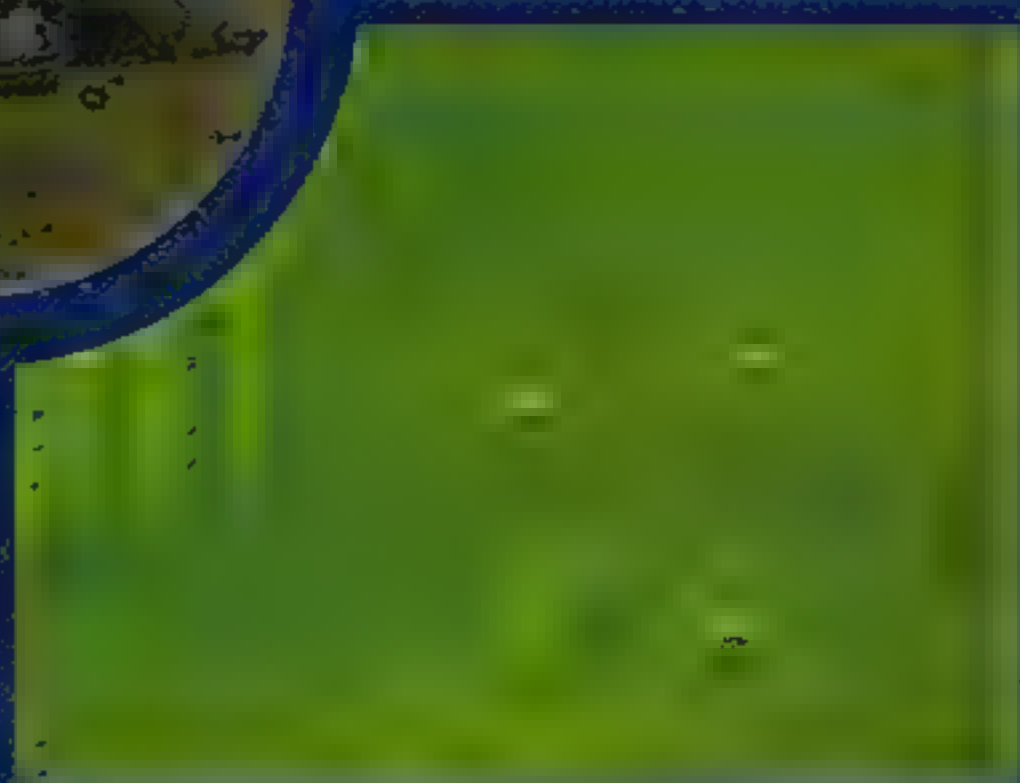
greu decit in M1TP2.

In afara de imbunatatirile aduse la nivelul terenului, trebuie remarcate noile efecte speciale, bazate in principal pe particule si translucenta, care fac bataliile mult mai spectaculoase. Vom avea trasoare care ricoseaza pe blindaj, dire de fum realiste, praf ridicat de proiectile, etc.

In momentul de fata pot spune

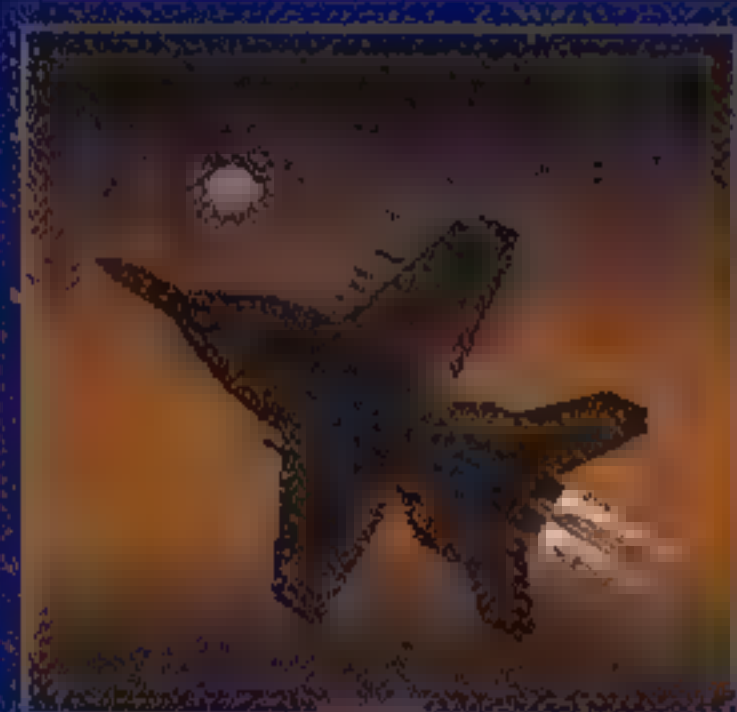


ca asept cu nerabdare Gunship. Sper sa nu fiu dezamagit de conceptia campaniei si ramine de vazut cum se vor integra cele doua jocuri pe acelaasi cimp de batalie, o chestiune problematica datorita diferentelor dintre tancuri si elicoptere.



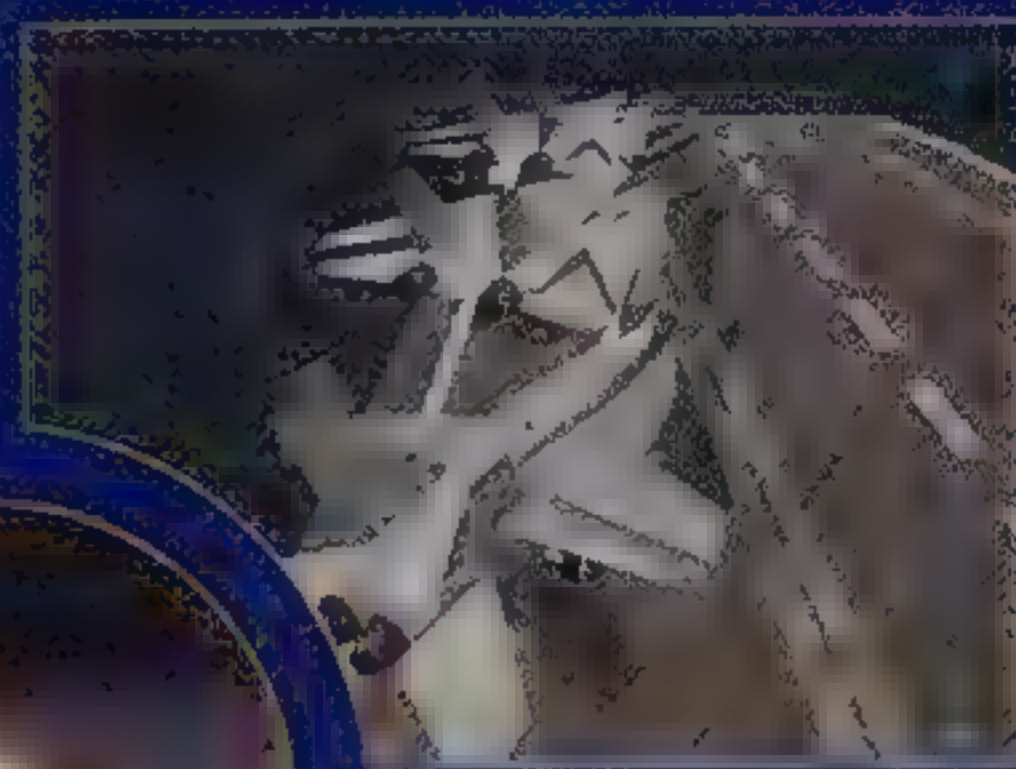
F/A-18

F/A-18 îți permite zborul pe un număr mic de aeronave, fiind însă extrem de realist și complex.



92. Deși există voci (americane) care contestă existența unor îmbunătățiri reale, Super Hornet va fi un înlocuitor demn al generației actuale, până la apariția Joint Strike Fighter.

Alegerea avionului pentru un simulator mi se pare destul de inspirată. El este destul de capabil.



Producător

Jane's CS

Distribuitor

Best Computers

Tip joc

Simulator avioane

Apariție

Ianuarie 2000

Redactor

Dan Dimitrescu

Jane's Combat Simulations este, la ora actuală, cel mai constant producător de simulatoare militare, încercându-ne de-a lungul anilor cu jocuri excepționale ca Longbow 2 și F-15. Deși viitorul pare sumbru și pentru ei (A10 a fost anulat, iar echipa lui Andy Hollis s-a orientat spre alte domenii), mai există câteva proiecte promițătoare la ori-



zont. F/A-18, care va apărea pe piața destul de curând, este un promitător simulator al celui mai nou avion de luptă din dotarea US Navy.



Realizarea lui cu siguranță nu a fost ușoară, mai ales că trebuia avută în vedere concurența: F/A-18E Super Hornet scos de Digital Integration. Având însă în vedere cele aflate până acum despre el, cred că simulatorul de la Jane's va ieși învingător din această confruntare.

Realizarea lui cu siguranță nu a fost ușoară, mai ales că trebuia avută în vedere concurența: F/A-18E Super Hornet scos de Digital Integration. Având însă în vedere cele aflate până acum despre el, cred că simulatorul de la Jane's va ieși învingător din această confruntare.

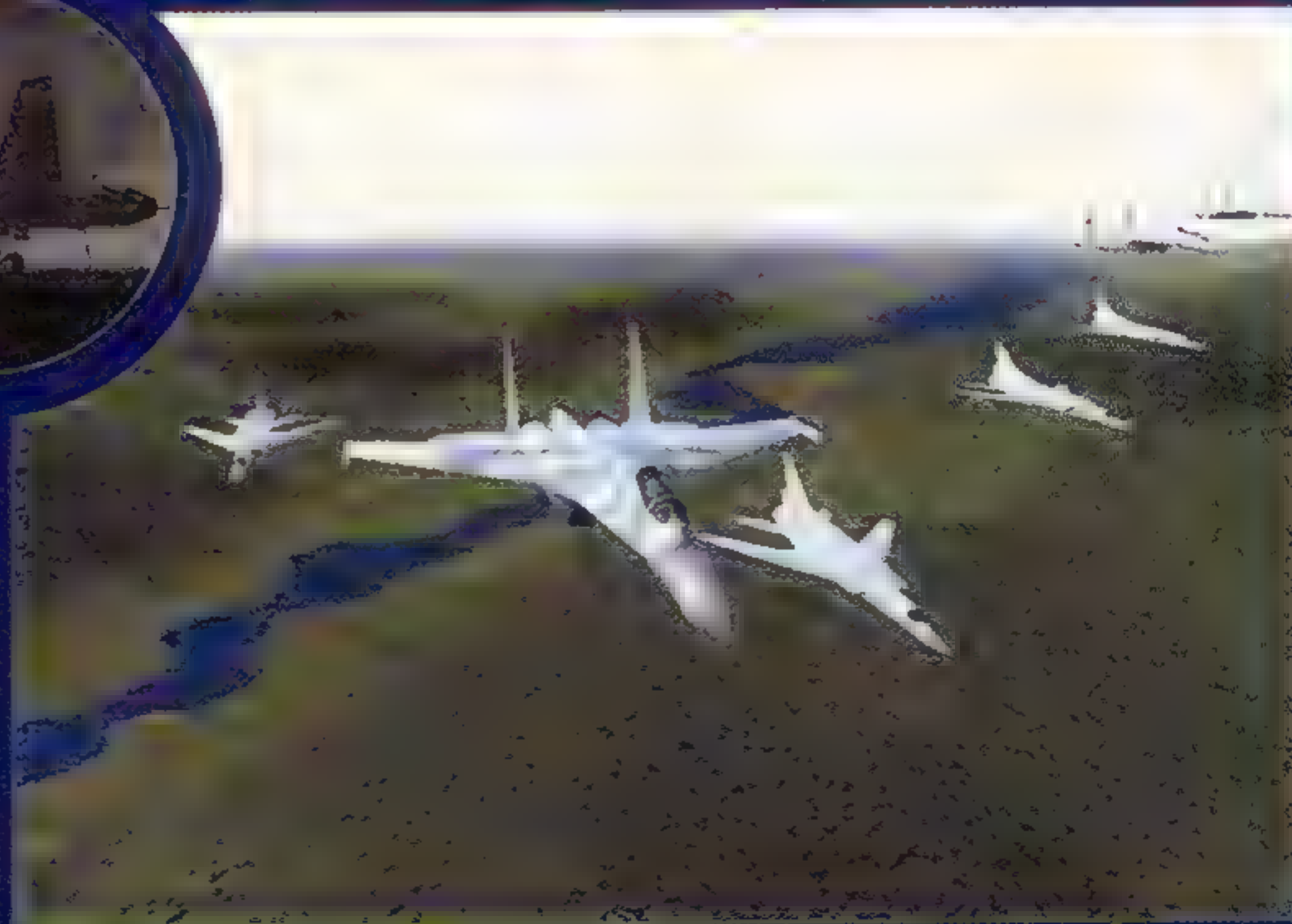
Super Viespea

F/A-18E, avionul care face subiectul acestor simulatoare, este o versiune revizuită a Hornet-ului pe care Blue Angels ni l-au plimbat pe la nas în

atât în lupta aeriană, cât și în atacurile la sol, după cum a demonstrat-o în numeroase situații reale și în antrenamente. Polivalența sa ne dă o mare libertate în joc, deci putem fi siguri că nu ne vom plictisi întâlnind permanent același tip de misiuni.

Datorită faptului că avionul are baza pe portavion, aterizările vor fi una din părțile interesante ale misiunii, iar timpii morți (drumul spre țintă și revenirea la baza) vor fi scurtați.

Simulatoarele de avioane venite de la Jane's pot fi încadrate în





general în două categorii: cele care îți permit zborul doar pe un număr foarte mic de aeronave, dar le reprezintă exhaustiv pe acestea și cele care îți oferă multe aeronave tratate oarecum simplificat. F/A-18 intră în prima categorie, împingând pentru a nu știu câta oară barierele realismului și complexității mai departe.

Atât modelarea zborului, cât și avionica par a fi tratate cu foarte mare seriozitate. Există chiar posibilitatea să programezi altitudinea la care vor zbura rachetele tale în drumul spre obiectivul lor - lucru pe care fanaticii îl vor aprecia cu siguranță.

Pe insula plutitoare

Dat fiind că misiunile tale pornesc și se termină pe portavion, modelarea acestuia și a interacțiunii cu el are o foarte mare importanță. Nivelul modelării din Jane's F/A-18

"bilei", acel ansamblu de lumini care îți indică poziția în raport cu panta optimă de aterizare. În opinia mea este o inovație bună a celor de la Jane's, pentru că reduce din dezavantajele unui monitor de calculator.

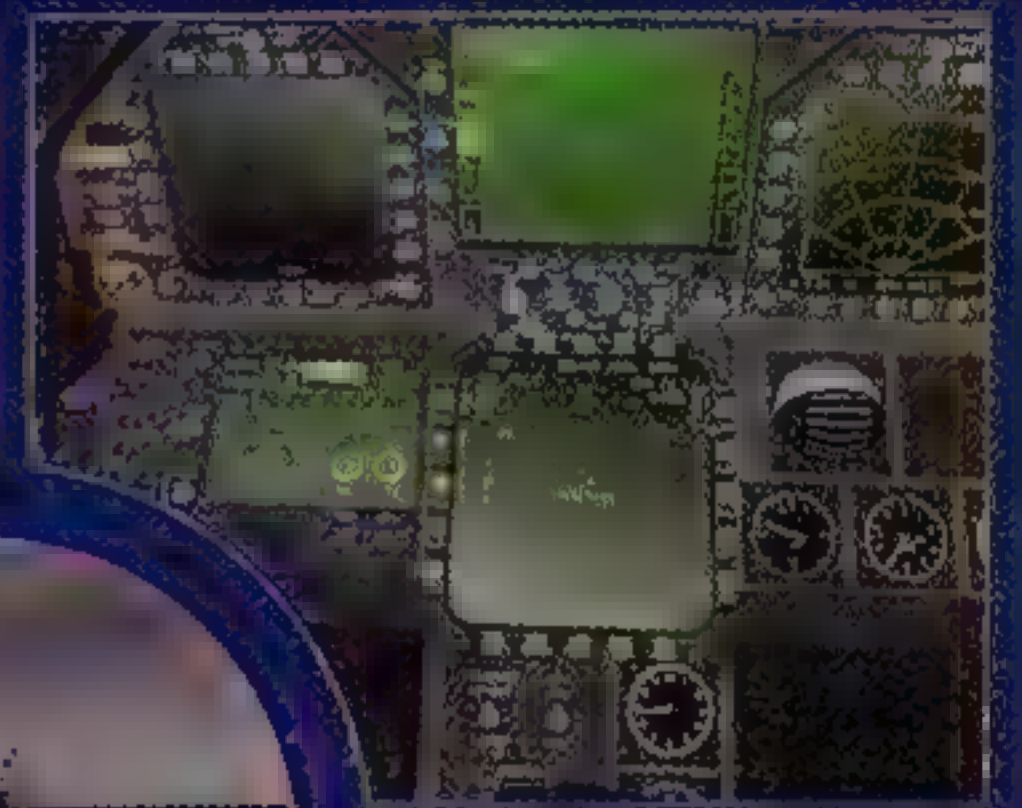
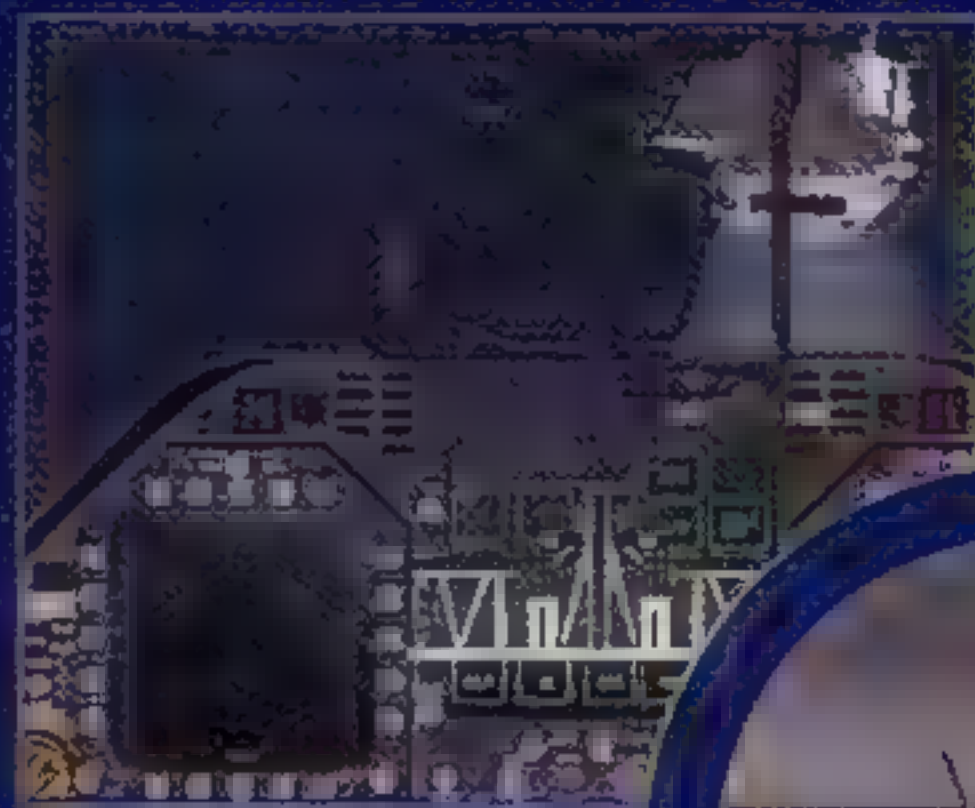
Un singur lucru lipsește cu adevărat, și acesta este echipajul de pe punte. În simulatorul DI este fascinant să privești toată agitația care are loc în jurul avioanelor, dar aici nu vom găsi așa ceva.

Deși jocul nu are un motor de

Poți interacționa și cu Forward Air Controller-ii prezenți deasupra câmpului de batalie sau în linia întâi. Acesta, la fel ca în Mig Alley, îți pot marca cu fum obiectivul, pentru a-l face mai vizibil. Cum nu mai suntem totuși în anii '50, aici FAC-ul poate și să îți ilumineze ținta prin laser.

Spectaculos ...

Nu pot spune cu siguranță ce motor grafic folosește F/A-18. Sunt prezente atât unele elemente din F-



15, cât și unele din WW2 Fighters. Terenul este excelent realizat, oferind suficient detaliu atât privit de foarte sus, cât și din raz-mot. Obiectele au capatat și ele o atenție deosebită, iar norii sunt mult peste nivelul WW2F. Avem de a face tot cu nori tridimensionali, dar diversitatea lor este mult mai mare și putem întâlni formații mai complicate. Motorul grafic pune mare accent pe luminile dinamice și pe umbrele generate de obiecte, cum ar fi petele de umbră lăsate de nori pe pământ.

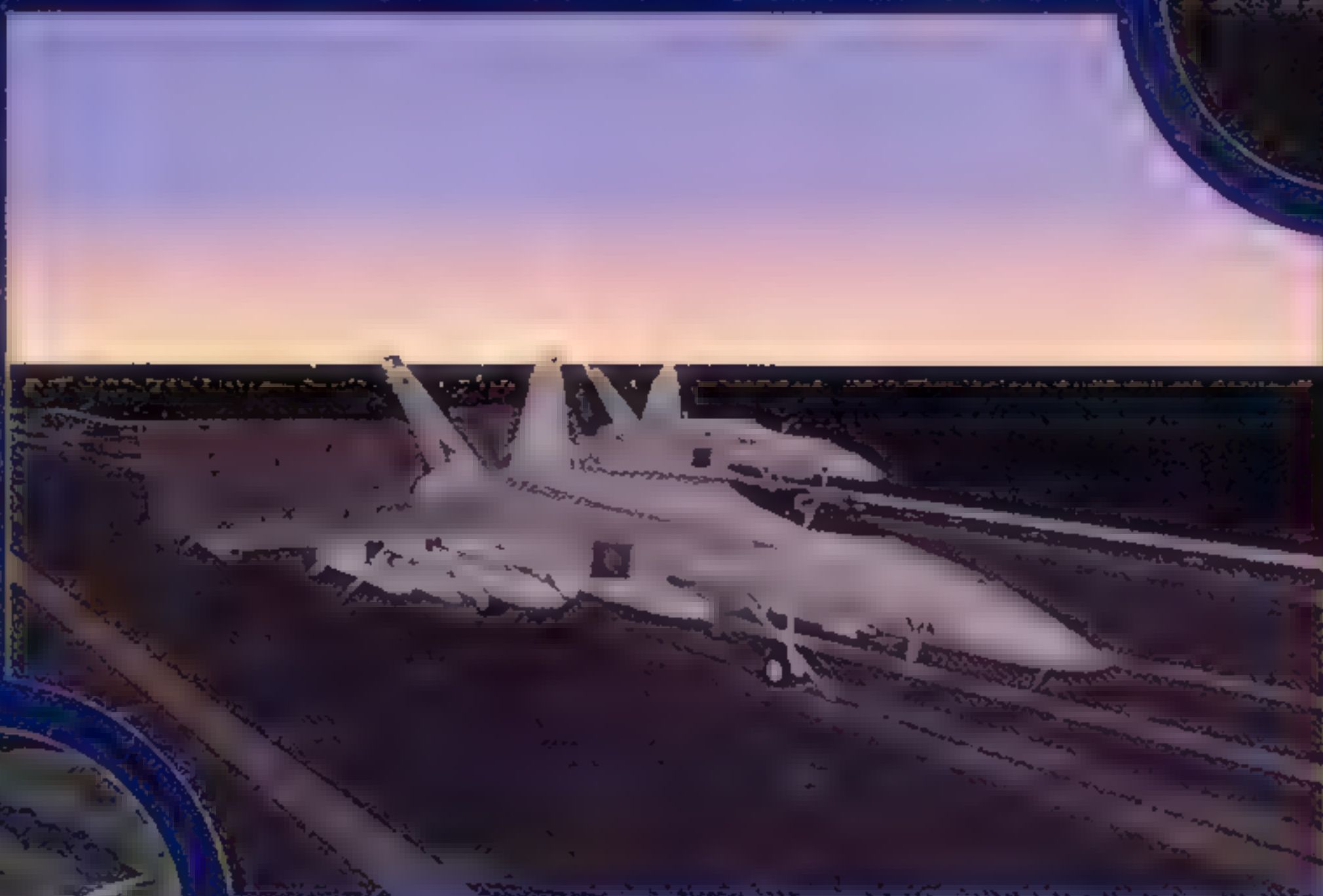
Un efect foarte spectaculos îl reprezintă luminile dinamice ce se reflectă în carlinga virtuală. Dacă aparatul tău ia foc, poți să fii sigur că o să observi asta.

În unele situații, obiectele pot străluci în soare, acest efect ajutându-te în detectarea unui avion inamic sau a unei nave de suprafață.

Începe confruntarea

Personal îmi pun mari speranțe în acest simulator. Există elemente, cum ar fi campania liniară, care mi se par mult prea conservatoare în abordarea lui, dar în rest am încredere în realizatorii săi.

Datorită acțiunii aeronavale și a misiunilor cooperative, sunt sigur că va avea un succes remarcabil. Rămâne să îl vedem, pe el și pe concurentul său direct.



este cel normal până la apariția simulatorului de la DI. Nava se mișcă, are ruliu din cauza valurilor și găzduiește și alte operațiuni aeriene în afara misiunii tale. Sistemul de ghidare al aterizării este suficient de detaliat, cuprinzând interacțiunea radio cu anumiți ofițeri de la bord în faze diferite ale apropierei. La nevoie poți să obții o imagine marită a

campanie dinamic (sau poate tocmai din această cauză), gradul de complexitate al misiunilor este foarte ridicat (la fel este însă și gradul de repetitivitate - când încerci o misiune de mai multe ori). Deoarece există un singur canal radio, auzi în același timp toate comunicațiile aliate din regiune. Poți aprecia amploarea acțiunii, dar în același timp ar fi bine să înveți care este indicativul tău radio, pentru a ști care mesaje ți se adresează. În multe situații îți va fi greu să selectezi mesajele de importanță imediată. Modul acesta de organizare este limitativ și un pic ciudat, având în vedere complexitatea ordinelor radio pe care le poți transmite. Meniul de comunicații este mai dezvoltat decât cel din F-15.

HALO

Pământul se afla în război cu o rasă extraterestră, numită Covenant, iar tehnologia acestora din urmă se dovedește mult superioară.



Pentru a nu știu câtă pară în ultimul timp, un joc total revoluționar apare la orizont, gata să schimbe ceva în această industrie. Multe dintre aceste proiecte promițătoare se pierd, sunt anulate, abandonate, sau se dovedesc rate-uri, dar o parte din ele reușesc cu adevărat.

Printre jocurile care ne așteaptă în ultima vreme, unul din cele mai importante este Halo. Produs de Bungie (firma responsabilă pentru seria Myth), Halo este un 3D shooter cu tematică Science Fiction, care risca destul de mult prin evitarea rețetelor binecunoscute ale genului.

Până acum, detaliile care au

col) trebuie privit cu o oarecare încredere.

Persoana întâi să iasă afară

Cea mai șocantă atribuție a lui Halo o reprezintă modul în care este privită acțiunea - și anume prin perspectiva celei de-a treia persoane. Deși există încă posibilitatea să fie inclusă și cea directă, a primei persoane, accentul cade pe vederea exterioară. De ce? Pentru că astfel jucătorul are o imagine mai bună a ceea ce i se întâmplă lui și celor din jurul său. În viața reală, simți când un glonț îți lovește armura, dar într-un 3D shooter normal vei vedea doar că îți scade nivelul "sănătății". În Halo te vezi permanent din exterior, vezi impactul proiectilelor și poți bănui de unde se trage asupra ta. În plus, jocul pune un mare accent pe comunicarea prin semne între personaje (eliminându-se în mare parte necesitatea vocilor - care consuma resurse). Va fi deci foarte important să-ți vezi coechipierii, care îți pot indica ceva important.

Sigur, trebuie să ne gândim la marea problemă a acestui tip de perspectivă, adică imposibilitatea ochirii cu precizie. Cei de la Bungie se laudă că au un sistem de ochire care rezolvă această problemă, dar nu au fost



date mai multe detalii. Personal sper să nu se adopte sistemul Tomb Raider/Spec Ops, în care personajul ocheste automat una din țintele din apropiere.

Decor fantastic

Sunt sigur că mulți își vor zice că jocul nu merită investigat, datorită chestiunii mai sus menționate. Vei vedea însă (nu v-ați uitat la imagini?), există multe lucruri atractive.

Locul în care se petrece acțiunea este o planetă inelară, de tipul celei inventate de autorul SF.



scapat în afara firmei nu sunt foarte sigure, iar zvonurile neconfirmate abundă. Până când va apărea jocul (acest lucru, ca și în cazul Team Fortress 2, se va întâmpla când va fi gata - și nu mai devreme), totul (inclusiv acest arti-



Bungie

Take 2

3D Shooter

Prima jumătate 2000

Dan Dimitrescu



totul este natural, adică neregulat.

Spațiile interioare sunt și ele foarte bine realizate, cu podele, ecrane de calculator și geamuri care reflectă lumea din jur. Luminile colorate și suprafețele curbe se adaugă pentru a crea o atmosferă incredibilă.

Odată ce ai văzut jocul în acțiune însă, nu poți uita cât de natural se mișcă oamenii și vehiculele. Practic, nu există animații predefinite, totul este generat pe loc, printr-un sistem numit "inverse kinematix". Personajele au un schelet funcțional, iar diferitele acțiuni pe care le întreprind se combină pentru a crea animația potrivită. Un jeep în mișcare cu trei soldați la bord este o priveliște cu adevărat interesantă. În primul rând, fiecare roată are propria ei



animată, iar detaliul vizual merge până la indicatoare de muniție funcționale. Un obstacol neașteptat și soferul se vede nevoit să pună frâna, drept care toți cei de la bord se apleacă în față. Această animație se combină cu reculul armelor, gesturile făcute cu miinile și așa mai departe.

În Halo nu există nivele, în sensul că jocul rulează continuu, jucătorul având acces liber pe întreaga planetă (în aer, apă și pe sol). Lumea funcționează după un sistem dinamic - care reacționează la acțiunile jucătorului. Vor exista totuși anumite obiecte cheie ce vor ghida acțiunea într-un anumit sens, dar pe ansamblu libertatea de acțiune este foarte mare.

Dacă Bungie vor reuși o implementare folositoare a perspectivelor vizuale, iar jocul va funcționa cu adevărat dinamic (se



Larry Niven în "Ringworld". Se pare că Pământul se află în război cu o rasă extraterestră, numită Covenant, iar tehnologia acestora din urmă se dovedește mult superioară. Aflați într-o situație disperată, pămîntenii trimit o flotă momeală care atrage extraterestrii departe de Terra, dar se prăbușește pe planeta Halo. Aici, pămîntenii vor trebui să ducă un război de gherilă, folosindu-și armele proprii, pe cele furate de la inamic sau tehnologia găsită abandonată pe planetă. Este posibil să se facă legătura cu Marathon, o serie de jocuri 3D shooter/RPG produse de Bungie pentru Mac în trecut. Acestea au fost foarte apreciate pentru povestea lor, ceea ce nu poate decât să ne dea speranțe și mai mari în legătura cu scenariul lui Halo.

Terenul de pe Halo este accidentat, cu vegetație de diferite dimensiuni, ape, cascade și vai stîlcoase, totul fiind prezentat printr-o grafică excelentă. Ca și în B-17 II, nu există linii drepte.



suspensie, iar legile fizicii sunt foarte bine implementate. Unul din soldați este soferul, al doilea trage cu propria armă în timp ce sta pe scaun, iar al treilea minuieste o mitralieră grea, instalată pe roll-bar. Apare un inamic, cartusele încep să curgă din arme, iar închizatoarele clăntănesc ritmic. Armele au diferite parti

pare ca și AI-ul acționează atât independent cât și în echipă), nu au cum să rateze. Oricum, cum spunea cineva de la revista virtuală Gamespot - motorul grafic e atât de bun, ca Bungie ar putea să ne lase pur și simplu să alergăm pe hartă ciocnind două pietre între ele, și tot ar fi fantastic.



SEVEN KINGDOMS 2: THE FRYTHAN WARS

Seven Kingdoms 2, ca și predecesorul său pe vremuri, ne oferă un stil de joc un pic diferit... avem un joc axat pe diplomatie, spionaj și comerț.



mit să fac parțial acest lucru, dar în opinia mea, majoritatea lor se concentrează mult prea mult pe luptă, pe construirea cât mai rapidă a unităților de atac și anihilarea adversarului. Build Order-ul a devenit ceva esențial, iar libertatea de acțiune și abordare s-au pierdut.

Here he comes to save the day

Seven Kingdoms 2, ca și predecesorul său pe vremuri, ne oferă un stil de joc un pic diferit. Deși aparent este vorba tot de o rețetă de genul Age Of Empires/Warcraft 2, adică o cursă spre supremație, în fapt avem un joc axat pe diplomatie, spionaj și comerț. Există și o latură militară a jocului, dar aceasta nu este atât de reușită.

Cei care ați



jucat primul Seven Kingdoms, veți avea aici o mare surpriză. Frythan-ii, monștrii cu care aveai de furcă permanent, s-au întors. De data asta sunt mai bine organizați, mai diverși și mai periculoși. Mai mult, ți se permite să faci parte dintre ei. Din păcate tot ce poți să faci ca Frythan este să cucerești și să distrugi, iar cercetarea este redusă la minimum (oricum, chiar luând și oamenii în considerare, cercetarea mi se pare unul dintre aspectele slabe ale jocului). Din

| | |
|-----------------------|-----------------------|
| Producător | Enlightening Software |
| Distribuitoare | Ubisoft |
| Tip joc | RTS |
| Apariție | A apărut |
| Redactor | Dan Dimitrescu |

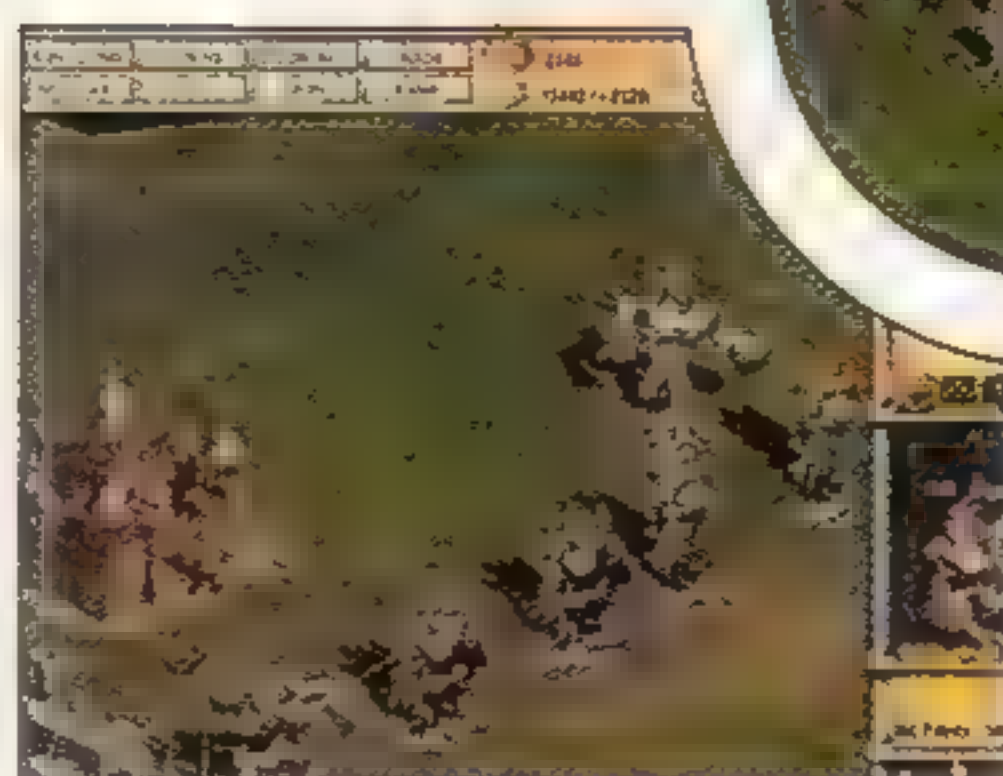
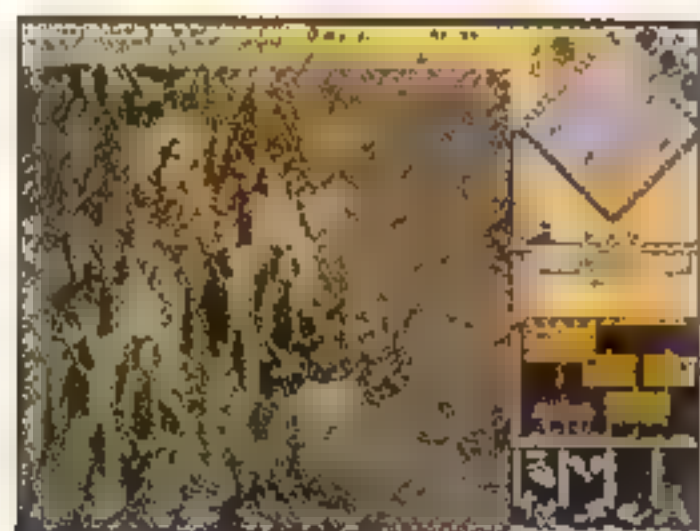


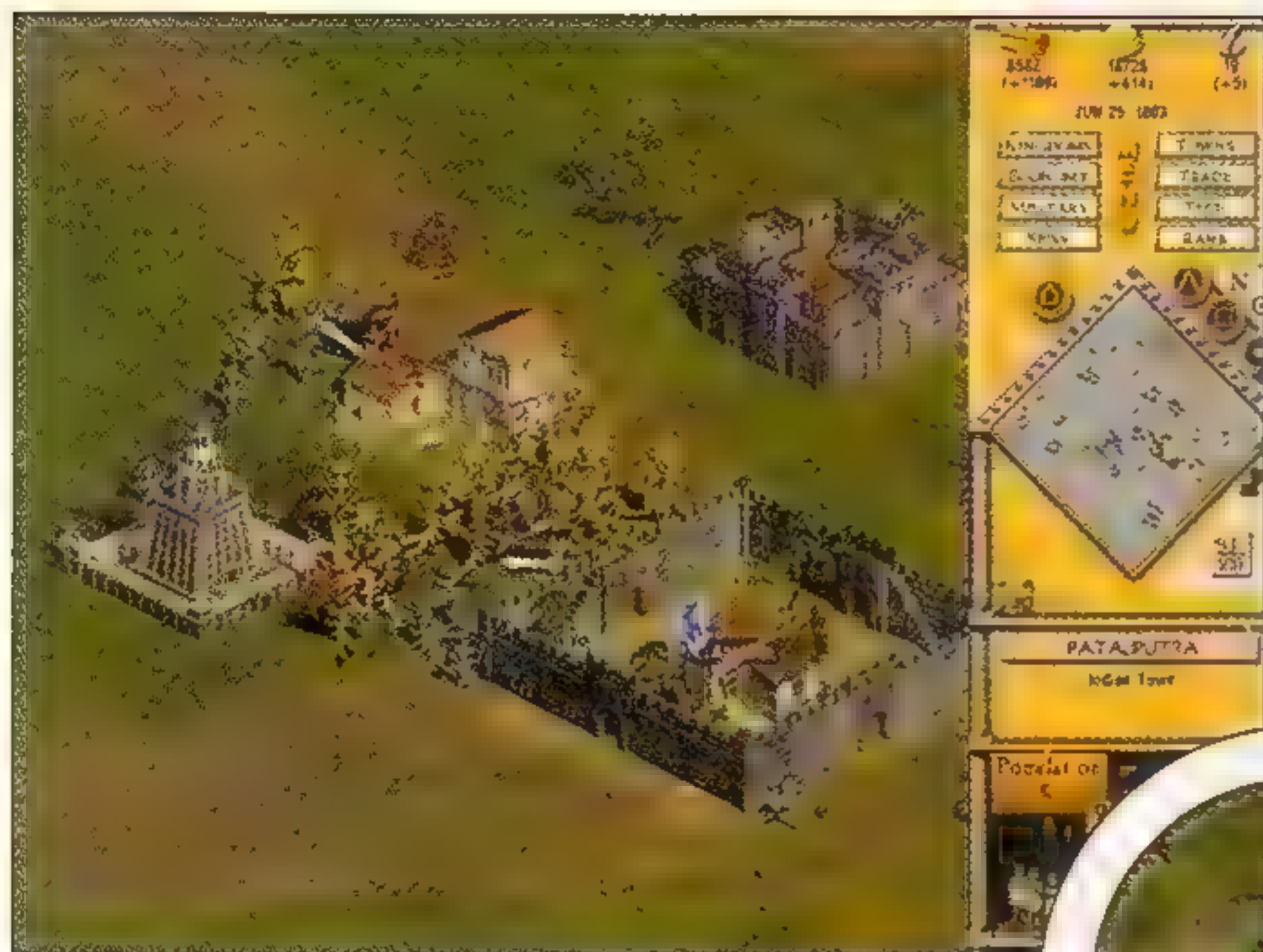
Întotdeauna mi s-a parut fascinant să construiesc un imperiu virtual, o lume de sine statatoare care să funcționeze cu adevărat - un microcosmos cât mai complex cu putință.

Jocurile de tip Real Time Strategy din ziua de azi îmi per-

această cauză, acest mod de joc este mult mai puțin interesant. Abordând partea

"umană" a jocului, lucrurile se îmbunătățesc vizibil. Jocul este destul de complex, după cum ne puteam aștepta de la realizatorii lui Capitalism. Sigur, nici una din laturile jocului nu

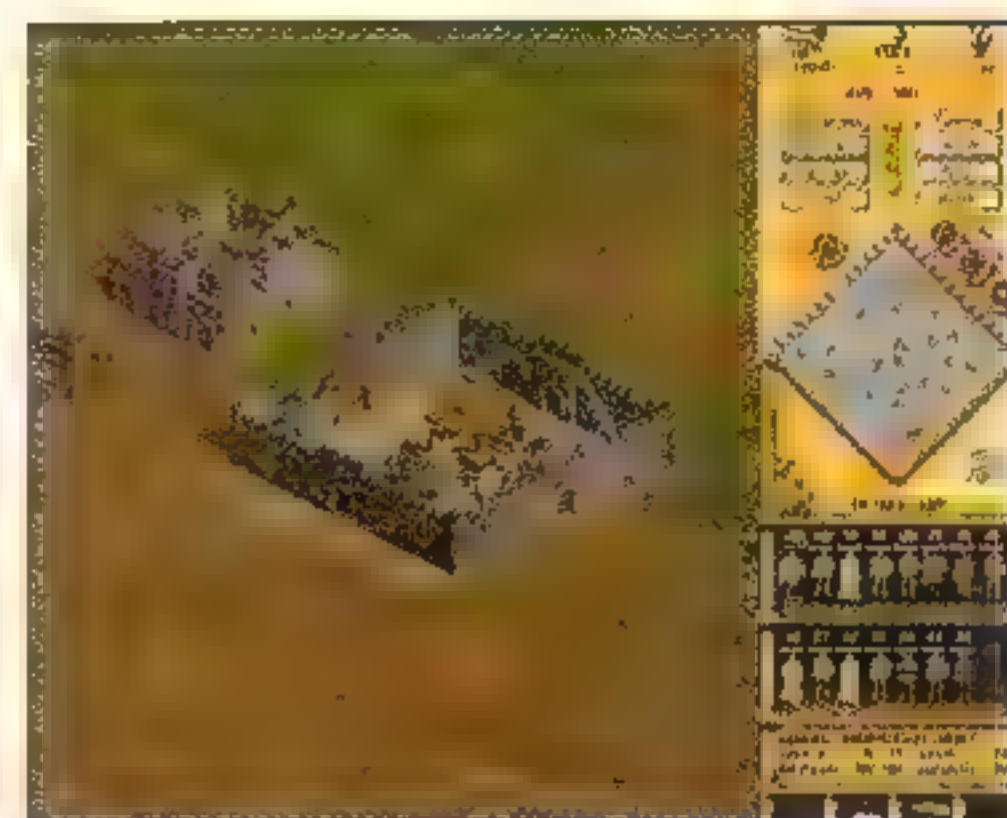




unui fort în apropiere, oferirea unor locuri de muncă, infiltrarea de spioni și mituirea oamenilor.

Ar mai fi multe lucruri de menționat, care fac deliciul jocului. Este absolut fantastic să cucerești un regat întreg prin spionaj, incitare la răzmeriță, asasinat și mituire, și să nu recurgi de loc la forța armelor. Nu va fi ușor, mai ales când ai de-a face cu un calculator agresiv, dar nici imposibil.

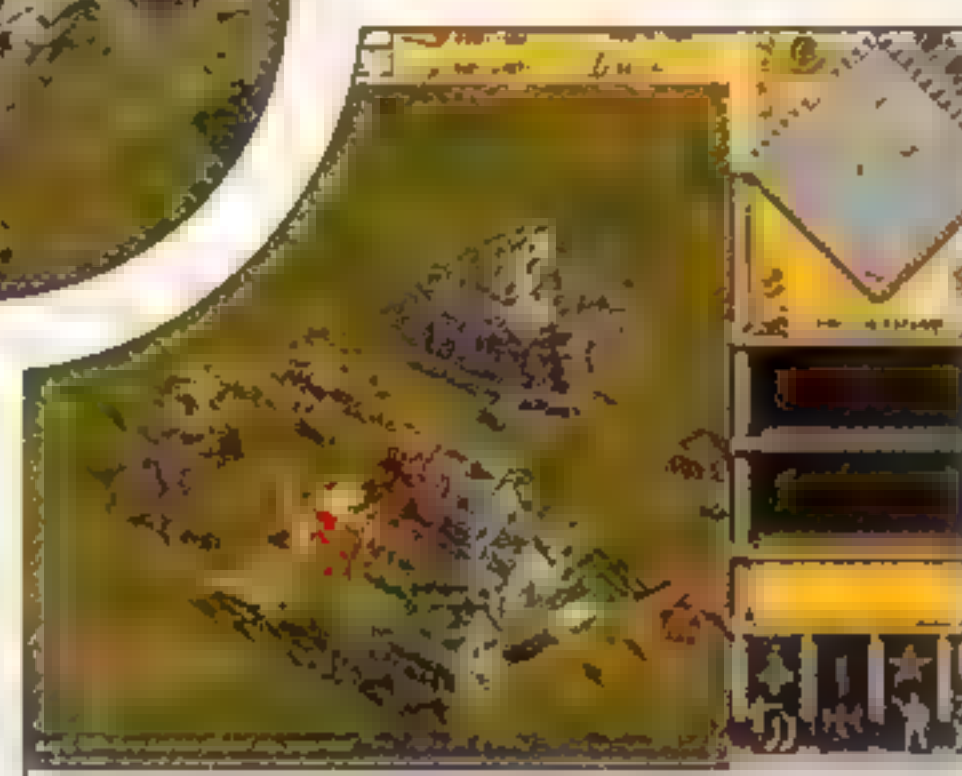
Este păcat că bătăliile nu sunt la fel de interesante, în parte datorită interfeței, în parte datorită numărului



restrîns de unități diferite. Acesta este aspectul asupra căruia ar trebui să se concentreze Trevor Chan și echipa sa.

Cronică de final

Privit în comparație cu competitorii săi, 7K2 este un produs mult mai puțin atrăgător din punct de vedere grafic, mult mai puțin înzorzonat șamd. Puneți-l față-n față cu Age Of Empires 2 și va fugi să se ascundă. Poate că artiștii care au lucrat la el sunt mai slabi, poate că au fost bani mai puțini. El strălucește însă prin posibilitățile inedite de abor-



este perfectă (a se citi "extrem de complicată"), dar asta vine probabil din dorința de a-l face mai accesibil publicului larg.

Față de alte jocuri de acest tip, 7K2 abordează problema resurselor în mod diferit. Există zăcăminte de cupru, fier și argilă, care necesită mine și personal pentru a fi exploatare. Minereul extras poate fi comercializat sau prelucrat în fabrici, pentru a obține produse casnice. În mod surprinzător, el nu este necesar pentru construcții - aici ajung banii și timpul.

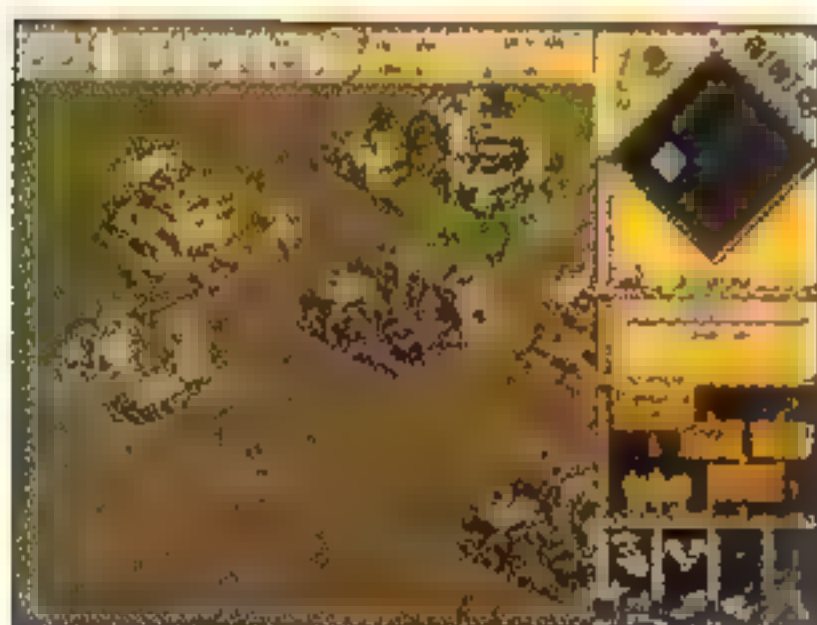
Produsele finite pot fi valorificate prin comerț, dar trebuie să fii atent cu cine te asociezi. În cazul în care depinzi prea mult de unul din partenerii tăi, un război cu acesta (sau pur și simplu răcirea relațiilor) va avea consecințe dezastruoase pentru tine.

Personalitatea ta, ca lider, are foarte mare importanță. Faptele bune îți cresc reputația, iar gesturile necugetate ți-o vor scădea. În timpul expansiunii teritoriale, vei încerca să atragi de partea ta cît mai multe orașe independente. Acest lucru poate fi făcut și prin forța armelor (dar astfel vei omorî mulți dintre viitorii tăi slujitori) sau, mai subtil, prin construirea



dare a jocului, prin originalitatea sa, deci cred că merită încercat de cei pasionați de genul RTS și nu numai

| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|---|--|---|--------------------------|
| Plusuri: - Muzică - Spionajul - Campanii dinamice | Procesor: P 120 Video: 1 Mb | SK2 SK1 AOE2 | 8.0 Bun |
| Minusuri: - Bătăliile - Grafică | Memorie: 32 Mb Hard: 80Mb | Go2net: 25 In timp: Link Recomandat http://www.ubisoft.com | |



CODENAME: EAGLE

Accentul jocului cade pe acțiune, existînd însă anumite elemente care îl diferențiază de alte jocuri de același tip.

Producător

Refraction

Distribuitor

Monosit

Tip joc

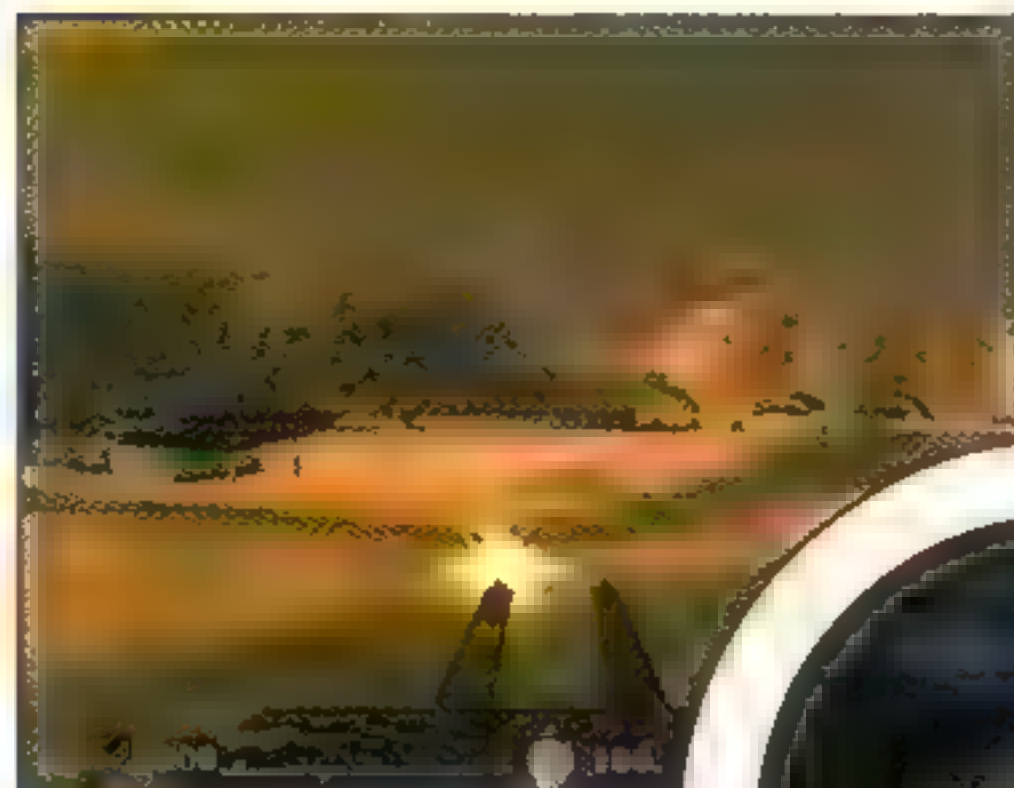
Acțiune/Aventura

Apariție

A apărut

Redactor

Dan Dănilă



După cum vă spuneam într-unul din numerele anterioare, Codename: Eagle este un joc de acțiune/aventură, ale cărui elemente de design sunt parte "împrumutate", parte originale.

Jocul te pune în rolul lui Red, un agent secret (după nevoie trăgător de elită, pilot de luptă, genist) britanic care trebuie să execute misiuni clandestine împotriva unui ipotetic imperiu rus al anului 1920.

Misiunile sunt destul de variate ca subiect și ca mod de desfășurare, existînd și un grad (redus, ce-i drept) de libertate de acțiune. Jucătorul se poate deplasa liber pe întreg nivelul, alegîndu-și (teoretic) după placul inimii modul de a aborda un anumit obiectiv. De multe ori există însă baremuri de timp ce trebuie respectate (de genul - distruge nava de război rusească înainte să-ți atace portavionul), acestea îngrădindu-ți imaginația. Codename: Eagle nu trebuie luat drept un joc realist, intenția realizatorilor fiind departe de așa ceva. Accentul jocului cade pe acțiune, existînd însă anumite elemente care îl diferențiază de alte jocuri de același tip.

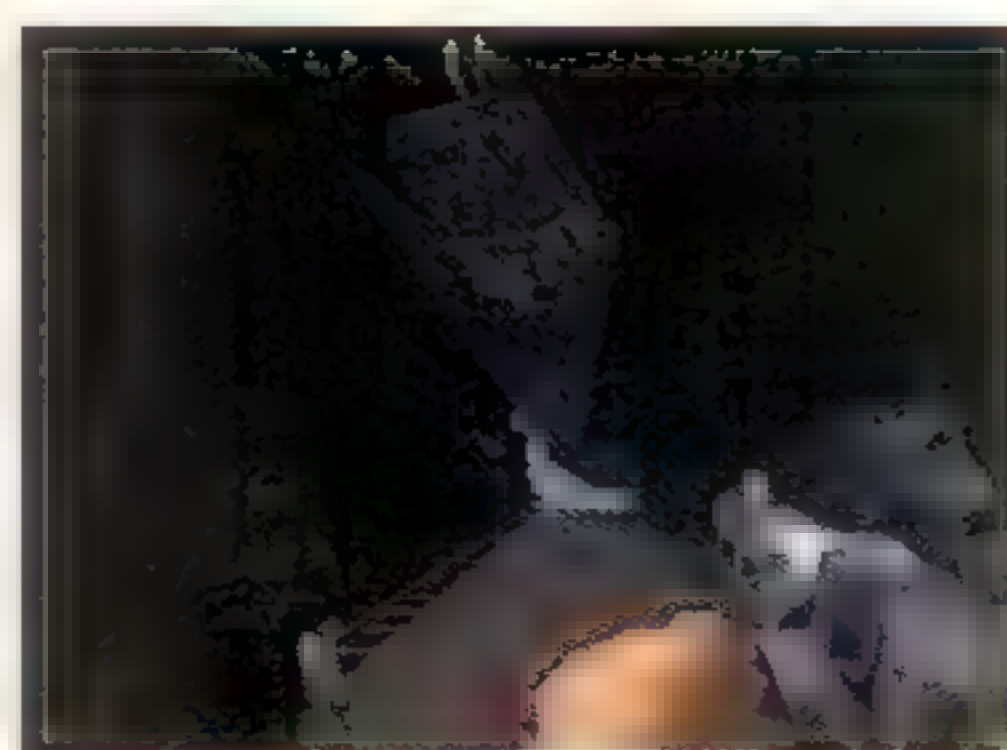


și diverse, pentru a rezolva diferitele probleme întîlnite pe teren. Desigur, multe din arme nu există în realitate, dar au fost inspirate din unele reale. Aspectul lor exterior este destul de original (dacă facem abstracție de faptul că o pușcă rămîne o pușcă), dar nimeni nu ar trebui să-și facă probleme că nu va ști

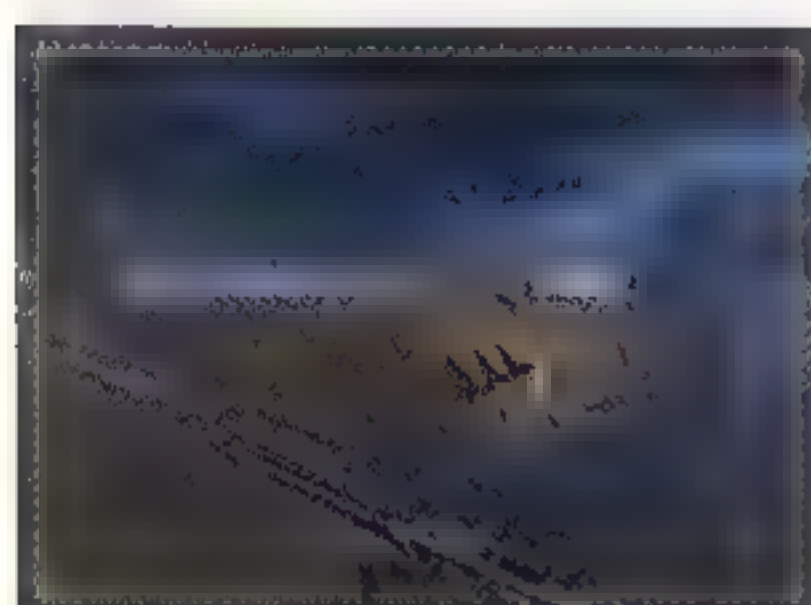
să le folosească (ce e așa complicat în apăsarea unui buton de mouse?).

Majoritatea armelor folosesc exact aceeași muniție, lucru destul de ciudat pentru că vorbim, printre altele, despre o pușcă de precizie și un revolver. Asta este însă o problemă minoră, care se traduce astfel: o dată ce ai rămas fără gloanțe pentru una dintre arme, este clar că nu mai ai nici pentru celelalte (este vorba numai de armele care folosesc gloanțe).

Armele nu necesită schimbarea încărcătorului, dar rata de foc diferă de la una la alta. Precizia și puterea armelor sunt destul de mari, dar asta este ceva obișnuit într-un joc de acțiune. O dată ce ai așezat "crucea" pe inamic, nu trebuie să-ți mai faci probleme dacă vei lovi sau nu. Doar țintele în



Moartea vine în forme diverse. Ca orice agent secret care se respectă, Red are la dispoziție un întreg arsenal. Armele sunt multe

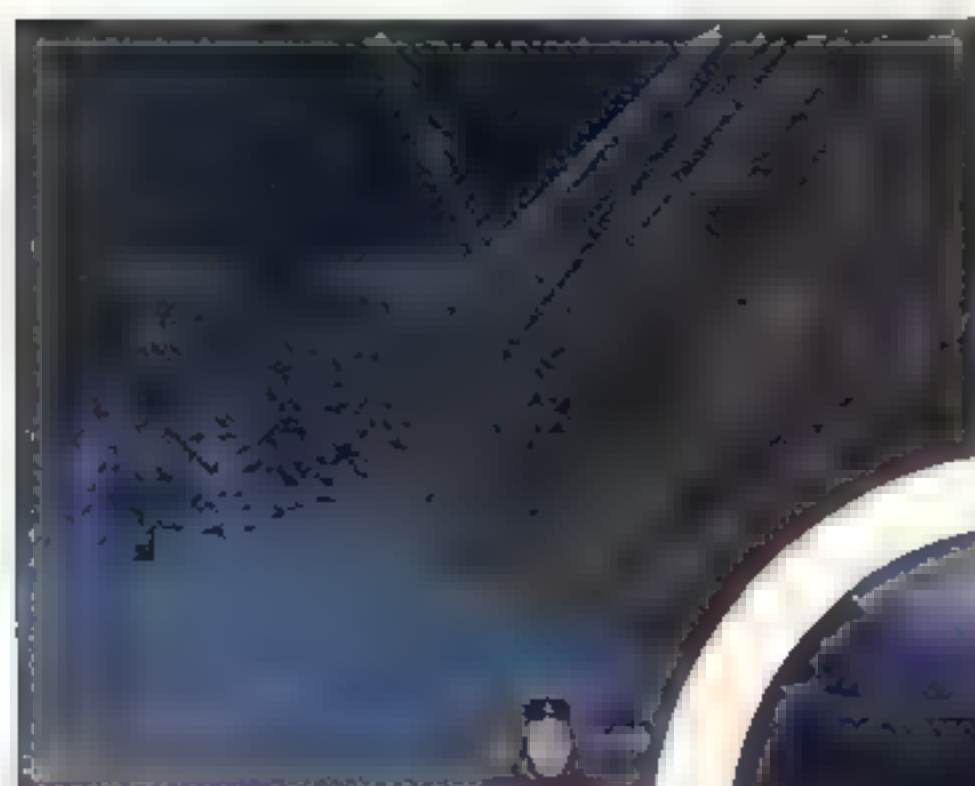


mişcare îți pot crea vagi dificultăți, pentru că loviturile nu ajung instantaneu la obiectiv. În mâinile soldaților inamici, armele își pierd un pic din eficacitate, tot pentru a se spori jucabilitatea. Red nu va muri înainte să încaseze câteva gloanțe, dar cum acestea pot veni și în salve, nu vei avea întotdeauna timpul necesar pentru a evita pericolul.

În afara armelor, eroul jocului mai folosește și câteva obiecte, cum ar fi cleștii pentru taiat sîrma sau uniforme rusești, necesare în completarea unor anumite sarcini. Din păcate, obținerea obiectelor și folosirea lor este îngrădită mult prea tare de scenariul misiunii, deci nu pot zice că ai o mare libertate în acest domeniu.

Transport Tycoon?

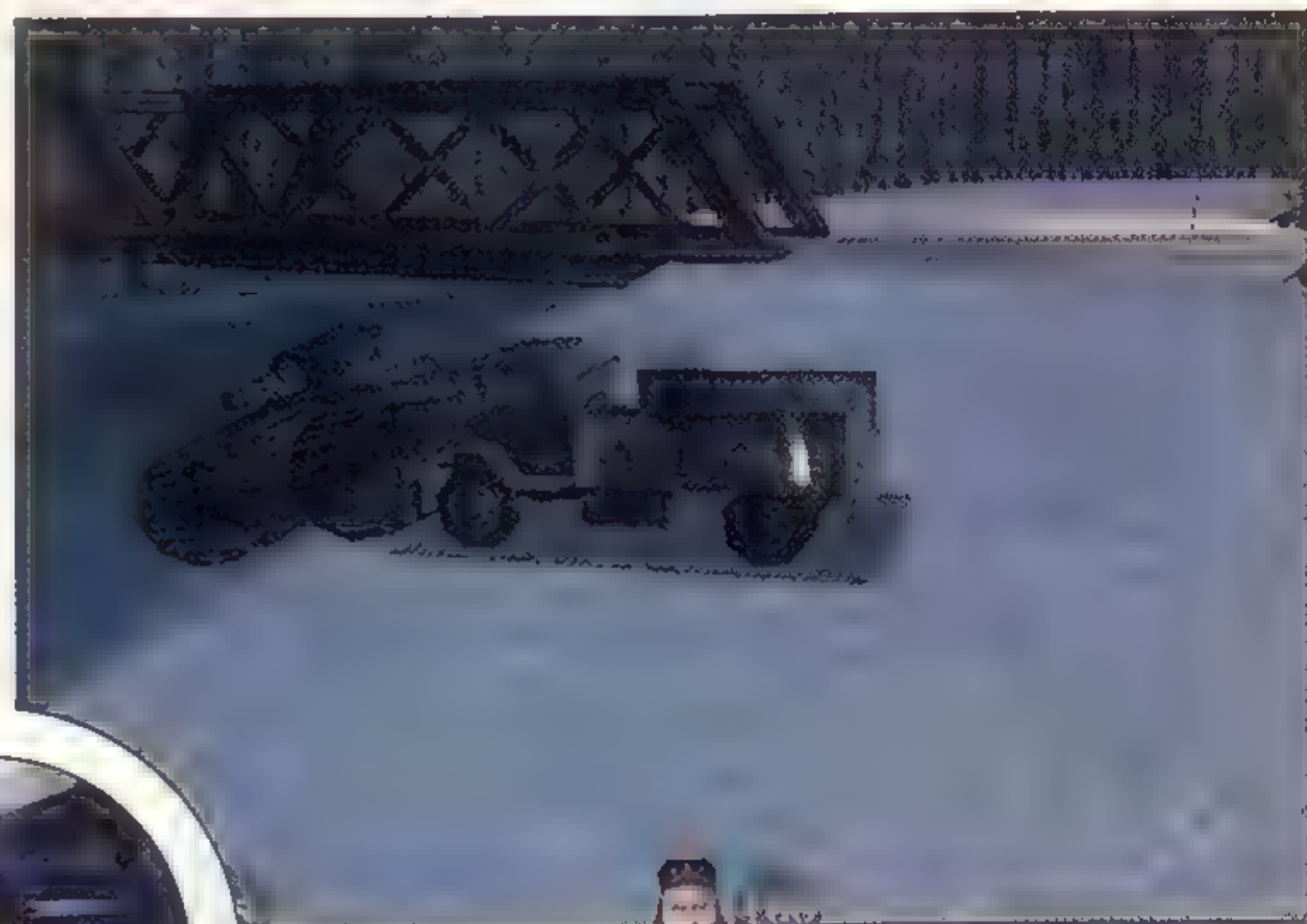
O trăsătură unică a lui Codename: Eagle este reprezentată de numărul ridicat de vehicule pe care Red le poate controla. În general, pe fiecare hartă există câteva vehicule "abandonate", pe care le poți folosi după bunul tău plac. Vehiculele sunt atât terestre, cât și maritime și aeriene, și pot fi folosite fie drept mijloc de transport, fie ca suport de foc mobil.



decît cînd mergi pe jos, datorită controlului limitat pe care îl ai în acest ultim caz.

Single sau Multi Player?

Datorită variației în subiectul misiunilor, jocul ar putea fi destul de interesant



Jocul beneficiază de un motor fizic acceptabil, cu un plus la vehicule terestre și un minus (destul de mare) la cele aeriene. Pe ansamblu, cred că jocul este mai interesant atunci cînd conduci un vehicul

cînd îl joci de unul singur. Din păcate, AI-ul suferă destul de tare, iar concepția misiunilor ar fi putut fi mai inteligentă. Pe Multiplayer, datorită vehiculelor, se obține o experiență interesantă. Cu cît mai mulți jucatori cu atît mai bine...

| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|--|---|--|------------|
| Plusuri <ul style="list-style-type: none"> Vehicule variate Misiuni interesante | Procesor P200 Video 3D | Codename Eagle Tomb Raider 4 Indiana Jones: TIM | 8.0 |
| Minusuri <ul style="list-style-type: none"> Mișcarea prea simplă A.I. | Memorie 16 Mb Hard 200Mb | Co2not 42 Link Recomandat http://www.refraction.se | Bun |

FLIGHT UNLIMITED 3

Este un simulator de zbor civil, dar și acest gen poate fi extrem de interesant. Violența nu este chiar totul într-un simulator de avioane.

Producător

Looking Glass

Distributor

Best Computers

Tip Joc

Simulator avioane civile

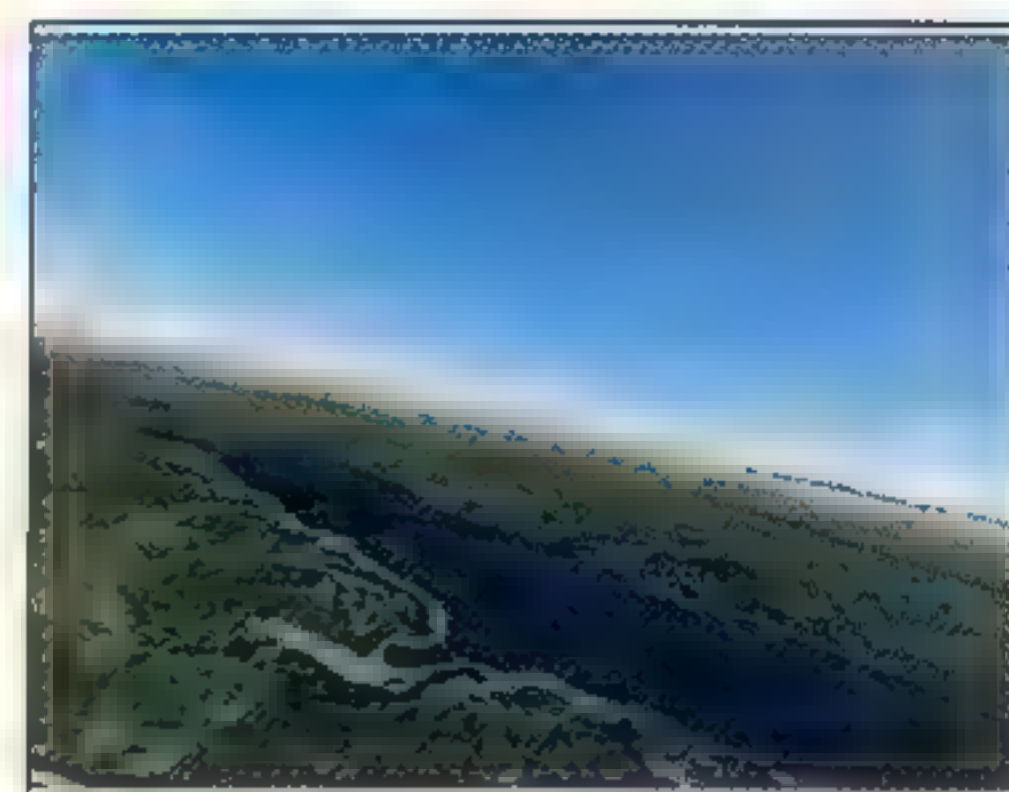
Apariție

A aparut

Redactor

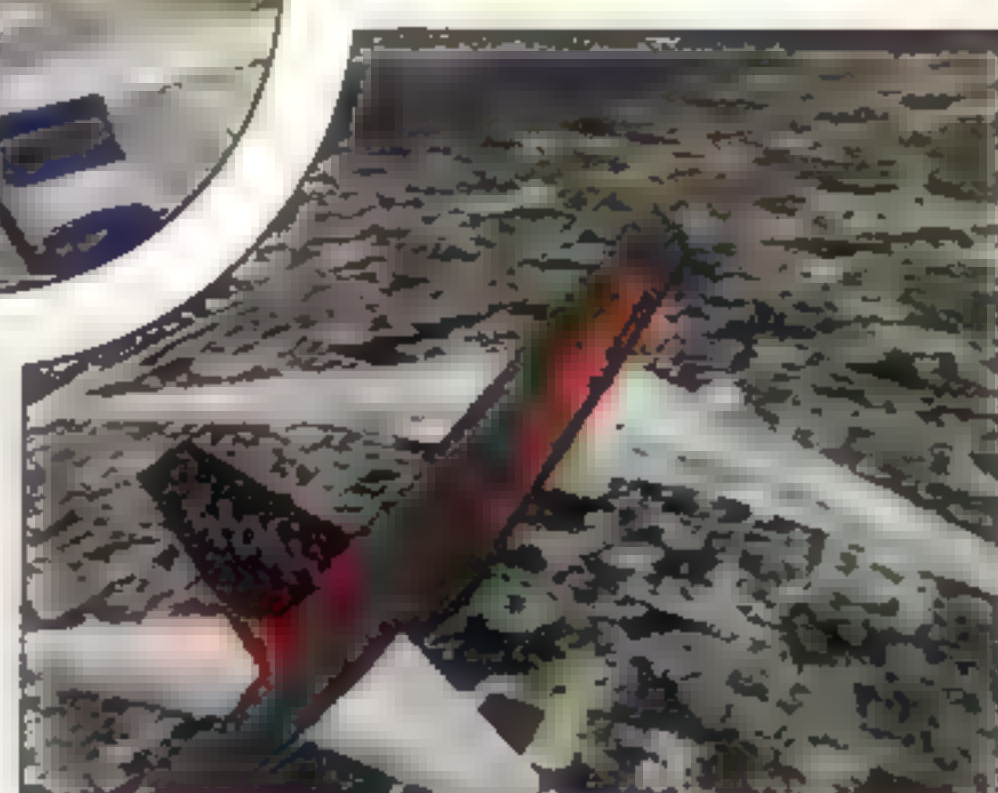
Dan Dimitrescu

DETALII



mai nou.

Comparativ cu alte simulatoare de gen (în special seria Flight Simulator), o singură zonă navigabilă este destul de puțin, mai ales că (dacă nu cumva are loc un miracol) jocul nu va beneficia de prea multe add-on-uri. Deja nu trebuie să ne mirăm, acesta este stilul celor de la Looking Glass. Pe de altă parte, tot conform stilului amintit, zona aleasă este modelată mult mai bine și mai detaliat decât orice zonă a Microsoft FS. Ea nu este mică deloc și oferă suficientă varietate pentru a rămâne interesantă o lungă perioadă de timp. Terenul accidentat este foarte bine realizat, arătând realist și spectaculos în același timp. Texturile arată bine de la orice înălțime, iar obiectele (clădirile, spre exemplu) se îmbină foarte bine în decor (ca termen de comparație,



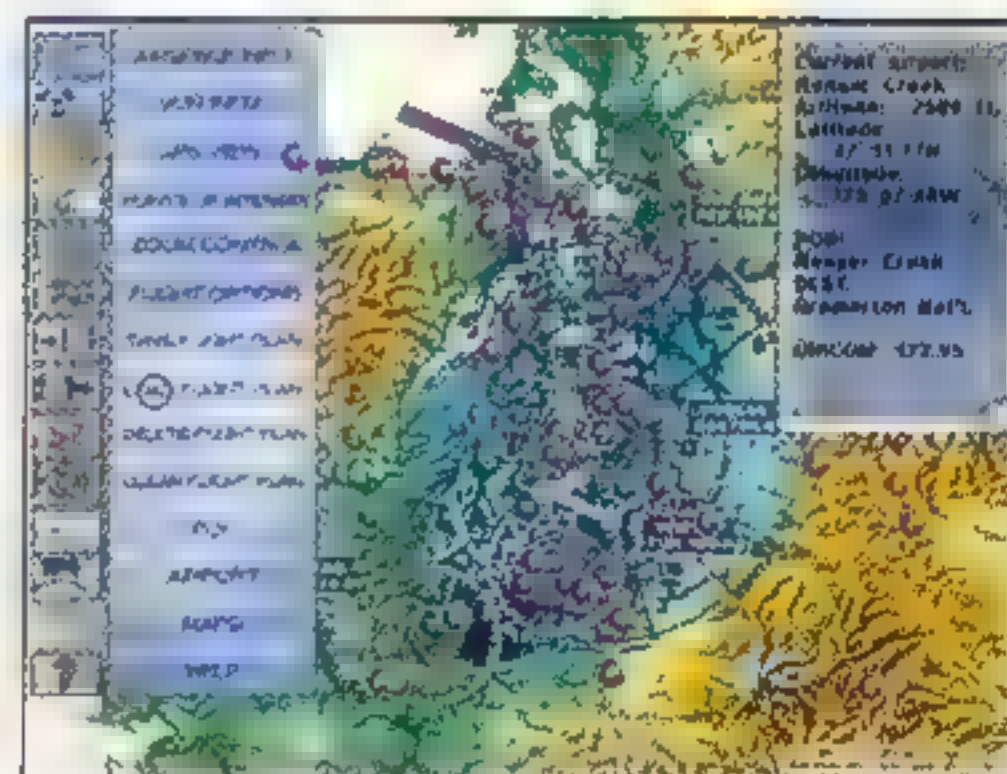
interfața lui FU3. Ți se oferă lecții de zbor, zboruri instant (pentru cei care nu au răbdare să pregătească un traseu normal), aventuri și, evident, posibilitatea să execuți un zbor planificat "ca la carte". Depinde de tine cât de mult vrei să te implici, și să nu îți spunei că cine vrea așa ceva trebuie să se facă pilot. Lucrurile nu sunt chiar atât de simple, iar simulatoarele civile sunt o alternativă foarte bună.

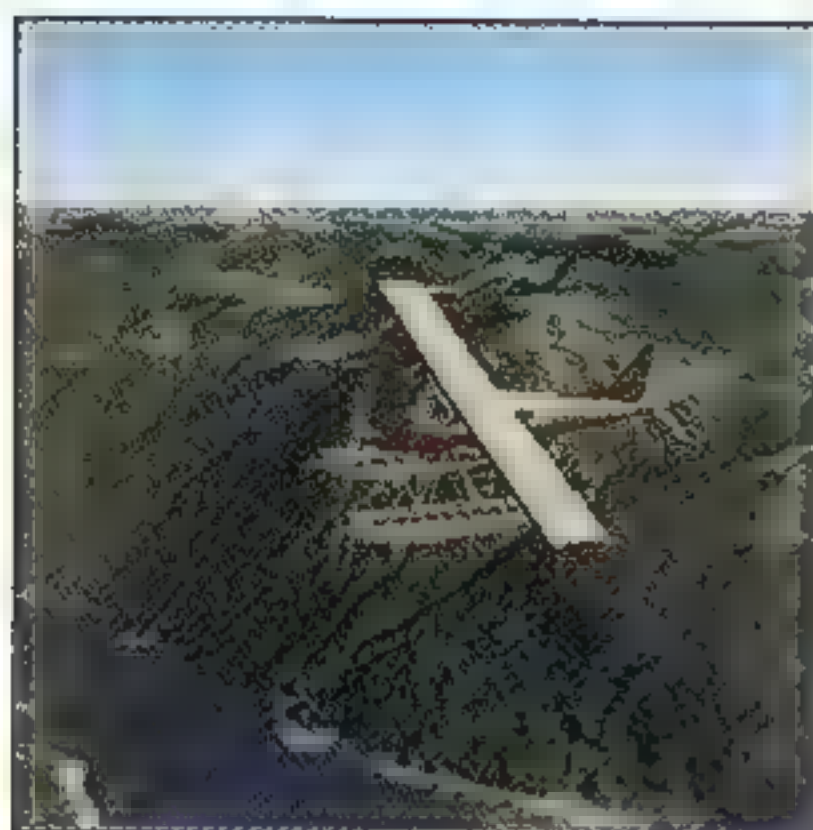
În FU3, acțiunea se petrece în zona Seattle (Pacific Northwest). Cei care au cumpărat FU2 (este vorba numai de versiunea în cutie - și nu de reeditări și bundle-uri) pot să folosească și terenul din San Francisco care a fost inclus cu acesta. Astfel, ai putea zbura direct din Seattle până în Frisco, beneficiind de avantajele motorului grafic și fizic

Un nou simulator de zbor civil își face loc pe hard-disk-ul meu. Și ce mai loc... hămesitul ăsta poate ocupa până la 2,1 Giga bytes... Aducându-mi aminte de Flight Unlimited 2 (scor 91% în PCG #6), îl primesc cu ceva entuziasm. Sigur, este un simulator de zbor civil, dar și acest gen poate fi extrem de interesant. Violența nu este chiar totul într-un simulator de avioane.

Din nou acasă

Oricine a jucat Flight Unlimited 2 se va descurca fără probleme cu



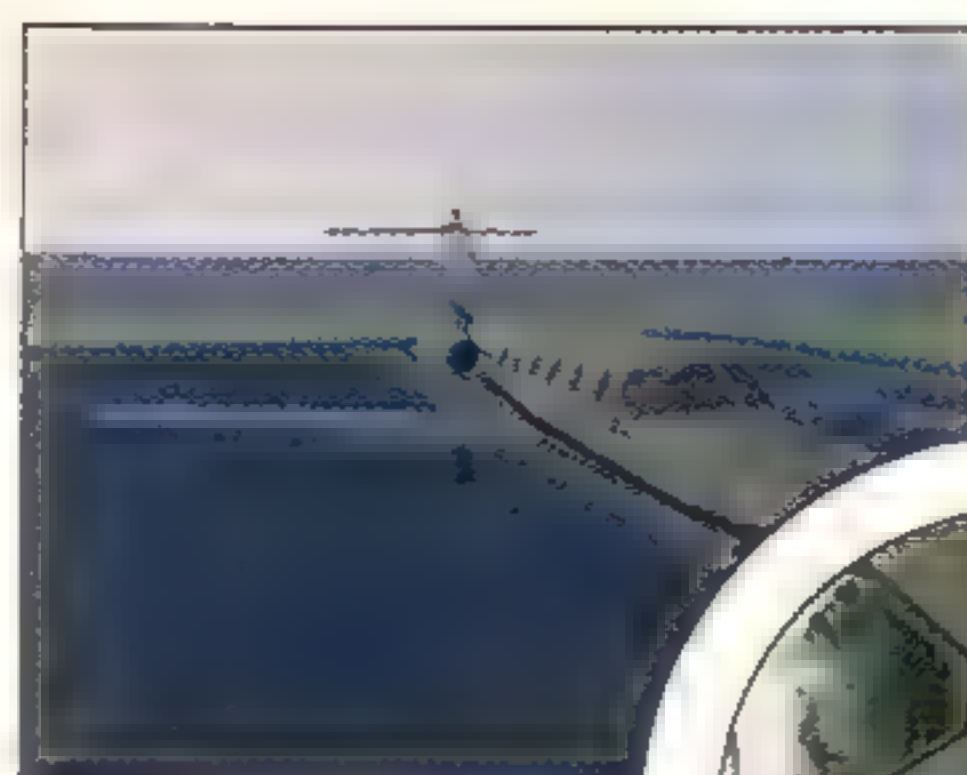


USAF nu reușește acest lucru atât de bine, și obiectele poligonale se disting de texturile de pe teren). Nu este un motor grafic fără cusur, dar se ridică peste nivelul concurenței.

Păsările

Unul din lucrurile de care nu duce lipsă FU3 sunt avioanele pilotabile. Lista completă este: P-51D Mustang, Fokker Dr.I (celebrul triplan al Baronului Roșu), Stemme S10-VT (motonplanor), Lake Renegade T-270 (hidroavion cocă), Mooney TLS Bravo, Beechjet 400A (un business jet foarte modern - cu un cockpit cu totul special), Piper Arrow PA-28R-200, Muskrat (hidroavion cu flotoare), Windhawk Model 58 (avion de afaceri propulsat cu elice) și Trainer 172. Personal cred că lista cuprinde câte ceva pentru fiecare, păstrând însă limitele aviației particulare civile (care în general nu cuprinde bombardiere invizibile sau Jumbo Jet-uri).

Pilotarea acestor avioane poate fi învățată cu ajutorul lecțiilor incluse în simulator sau folosind manualul jocului. Din păcate, numai o parte din



avioane au primit atenția cuvenită în manual, probabil în speranța că se vor putea folosi manualul FU2 (pentru avioanele care s-au păstrat de acolo) sau secțiunile dedicate altor aparate. Ideea este viabilă, pentru că anumite aparate de bord funcționează la fel în orice avion. Pe de altă parte, manualul este foarte prost tipărit (să fie numai versiunea europeană?), iar hărțile și alte bunătăți lipsesc, deci documentația nu poate să fie cotate decât slabă.

Modelarea zborului este foarte bună (atât cât pot eu să-mi dau seama) pentru fiecare avion, iar operațiunile aeriene (incluzând aici și traficul radio) strălucesc. Nefiind un pilot real, nu pot să spun cu cea mai mare certitudine dacă lipsește ceva. Atât cât am cercetat și cunosc eu, pare să fie acolo.

Zbor nelimitat

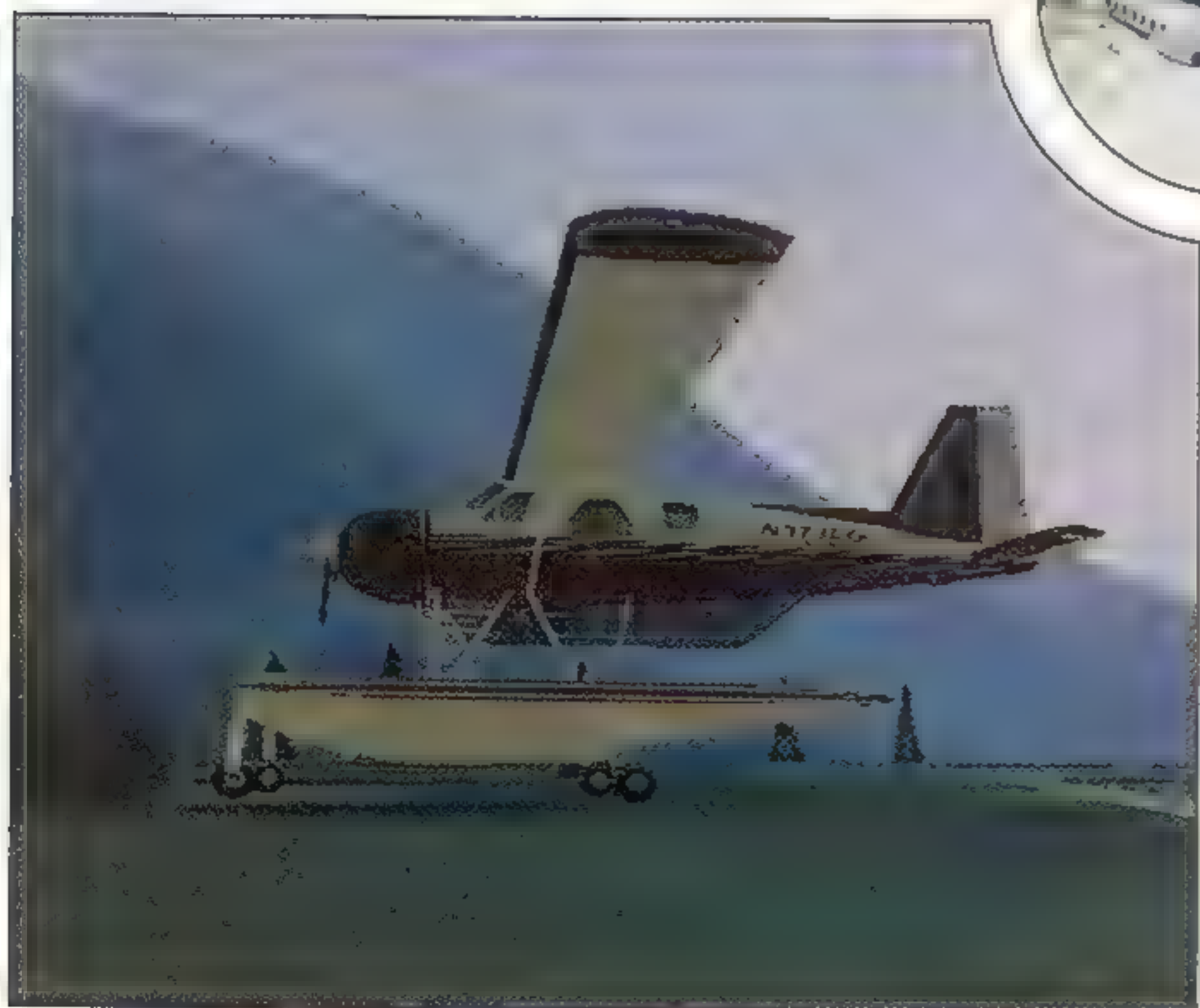
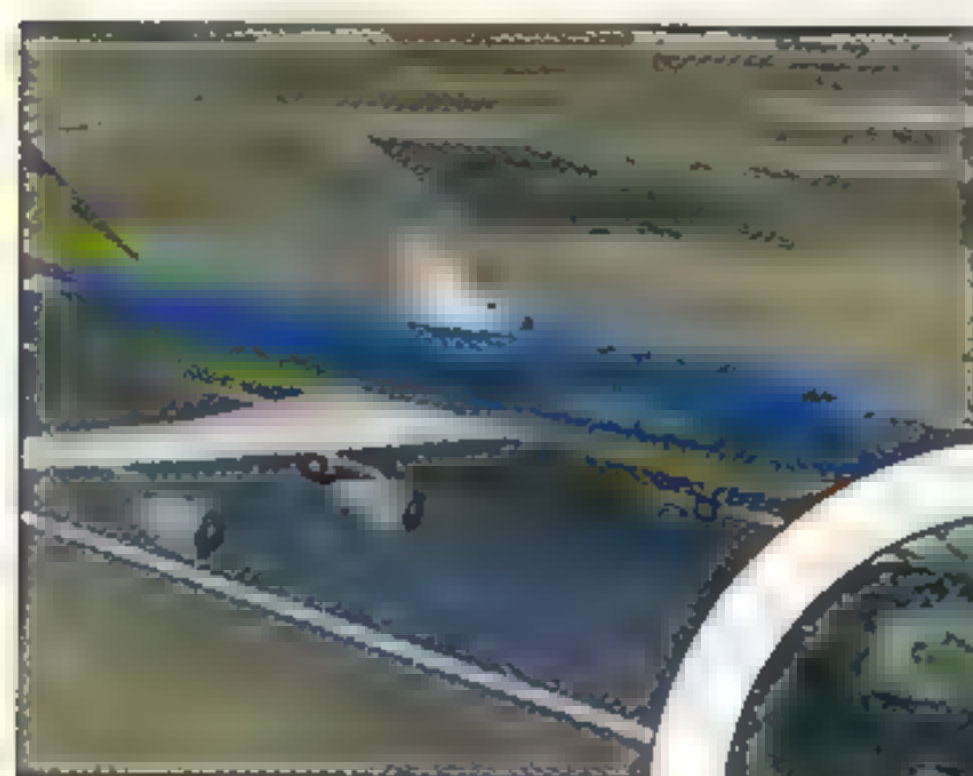
Având în vedere editorul de teren inclus cu jocul și faptele expuse mai sus, cred că se poate trece peste limitările de ordin geografic ale jocului. Nu trebuie să



uităm că realizatorii săi au acordat o mare atenție și modelării efectelor meteorologice. Deci, vă puteți bucura de vreme proastă, vânt puternic, turbulențe și furtuni cât vreți. Cei care vor încerca planorul, vor putea lucra și cu acesta ca în viața reală, dar nici ceilalți nu vor scăpa mai ușor.

Aventurile incluse în joc, deși limitate ca număr, merită încercate. Ele pot fi definite ca niște misiuni speciale, unele având un scenariu destul de comic, care vă vor testa talentul și imaginația în ale pilotajului. Nu sunt situații convenționale, deci necesită abordări neconvenționale.

Este adecvat titlul jocului? Aici am putea discuta o întreagă filozofie, dar adevărul e că depinde de comunitatea piloților virtuali. Dacă aceștia, și Looking Glass, vor produce regulat câteva add-on-uri mai mult sau mai puțin oficiale, atunci toată lumea va putea fi mulțumită de acest produs, și răspunsul este da. Oricum, cred că, dacă aveți un calculator capabil, nu puteți greși cumpărând FU3 și eventual FU2.



| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|--|---|--|-------------------|
| Plusuri - Grafică - Vreme proastă | Procesor P233 Video 2 Mb | FU 3 FU 2 Pro Pilot | 9.2 |
| Minusuri - Număr redus de aventuri - Documentație | Memorie 32 Hard 300Mb | Scăzut 45 Link Recomandat http://www.flight3.com/ | Foarte bun |

INTERSTATE 82

Ca și în 176, se pune mare accent pe atmosfera anilor în care se petrece acțiunea.

Producător

Activision

Distribuitor

Best Computers

Tip joc

Sim. auto/Acțiune

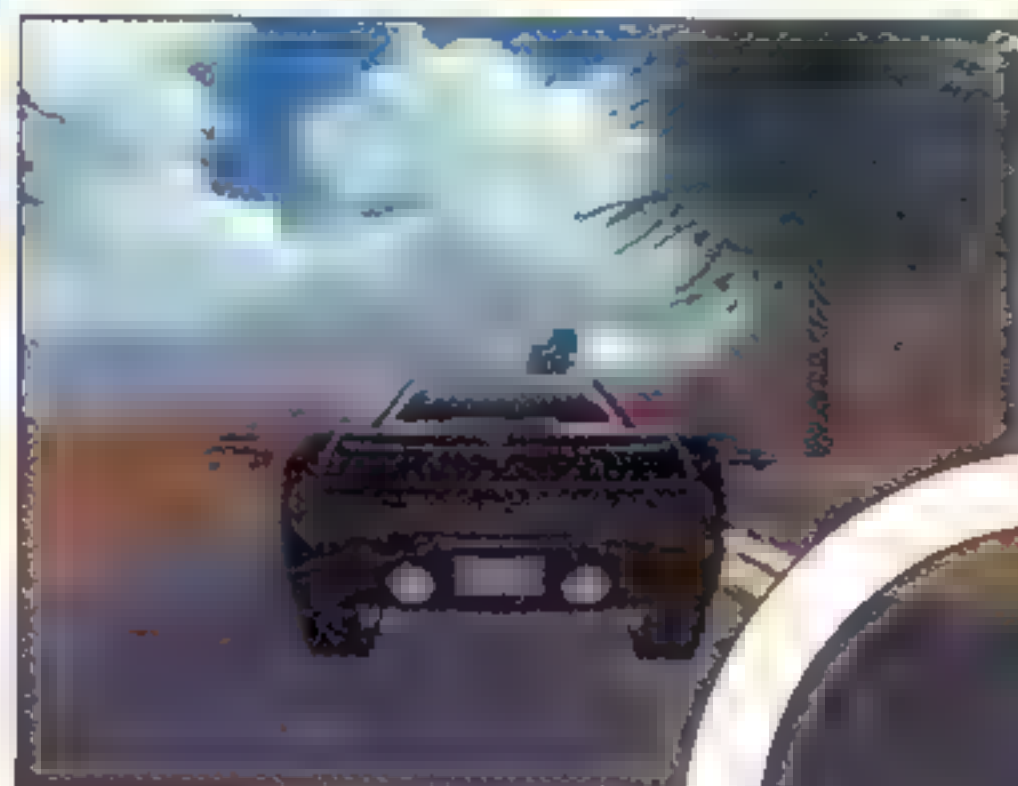
Apariție

A aparut

Redactor

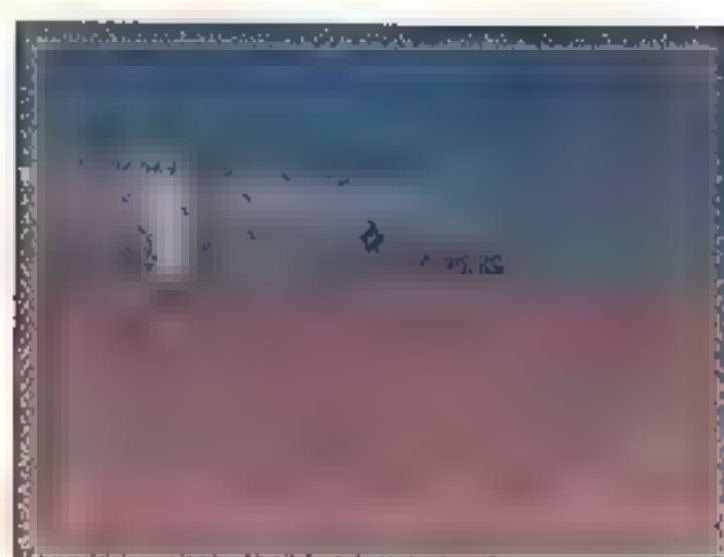
Dan Dimitrescu

Simulatoarele de mașini, și chiar mașinile reale, nu au fost niciodată o pasiune a mea. Multe dintre ele sunt adevărate minuni ale tehnicii, dar totuși pentru mine nu prezintă



aceeași atracție ca, să zicem, un avion sau elicopter. O mașină de luptă ar fi însă cu totul altceva. Mi-a aduc aminte de o carte joc găsită la biblioteca franceză, intitulată Car Wars. Mai târziu, am întâlnit un joc pe PC numit Death Track, care propune niște curse de mașini ce îmbinau luptele cu mania vitezei.

Acum, există seria Interstate a celor de la Activision, care vine cu o premisă asemănătoare. A fost întâi Interstate 76, care a fost așteptat cu nerăbdare, dar a avut multe defecte. A urmat add-on-ul Nitro Raiders, iar acum Interstate 82. Din păcate, acesta este mai prost decât predecesorul său.



insistă să pornească împreună în căutarea celui pierdut.

Și la drum purceseră. Povestea ne este prezentată mai departe prin intermediul filmelor, prerender-izate, care intervin înaintea fiecărei misiuni. În plus, mai există secvențe realizate chiar cu motorul grafic al jocului, în care au loc discuții pe radio între personaje. Împreună acestea creează o atmosferă de film destul de reușită, ceea ce este bine, chiar dacă vorbim despre un film destul de prost.

Ca și în 176, se pune mare accent pe atmosfera anilor în care se petrece acțiunea. Personajele și-au schimbat look-ul o dată cu trecerea din anii '70 în '80 - spre exemplu Taurus poartă acum costum și nu mai are tunsoarea aceea "afro". Povestea jocului se îmbină cu diferite evenimente ale acelor ani, iar scenaristul și-a exersat fantezia legând intriga jocului de ele.

Evident, și muzica jocului încearcă să păstreze același stil. Nu sunt un expert, dar cred că poate fi încadrată în New Wave-ul anilor '80. Calitatea ei nu este fantastică, dar la urma urmei asta depinde de gustul fiecărui jucător. Pot spune că îndeplinește în mod adecvat scopul pentru care a fost inclusă.

Veste poveste

I82 păstrează personajele și stilul lui 176. Intro-ul ni-l prezintă pe Groove Champion, aflat într-o situație destul de albastră. Suntem lăsați să credem că acesta și-a pierdut viața, după care atenția noastră se mută asupra lui Taurus, vechiul companion al lui Groove. Taurus (numit și Stampede) abandonase între timp meseria de "justițiar", dar este rechemat de Skye, una dintre surorile lui Groove. Aceasta, îngrijorată nevoie mare,



Din slab în mai slab

Din păcate, chiar cu atmosfera și povestea acceptabile, design-ul misiunilor este destul de prost. Acestea sunt repetitive, majoritatea avînd structura următoare: mergi în punctul A, distrugi cîteva mașini, mergi în punctul B, mai distrugi cîteva mașini, și apoi termini misiunea. Există vagi elemente de explorare, cum ar fi gasirea unui comutator sau patrunsul într-o clădire, dar sunt mult prea simple. E greu să nu găsești comutatorul respectiv atunci cînd în apropierea sa se află doar trei

iunile ce se petrec în pustiu, dar în nici un caz pentru cele din San Francisco!

Sigur, motorul grafic are și aspecte interesante, cum ar fi reflecția în apă a tuturor obiectelor aflate în apropierea ei. Mașinile sunt și ele destul de bine modelate, avînd diferite părți mobile și suferind stricaciuni vizibile în urma loviturilor primite. Cu toate acestea, jocul lasă o impresie destul de ștearsă și saracacioasă.

Nici partea de luptă a jocului nu stă foarte bine. Parcă avem de-a face cu o versiune cu complexitatea scăzută, dar nu există nici o setare de acest gen. Accentul jocului cade clar pe acțiune, așa că nu va așteptați la un model fizic foarte realist. Mașinile par să acționeze ca în realitate (sau în filme - dacă vorbim despre anu-



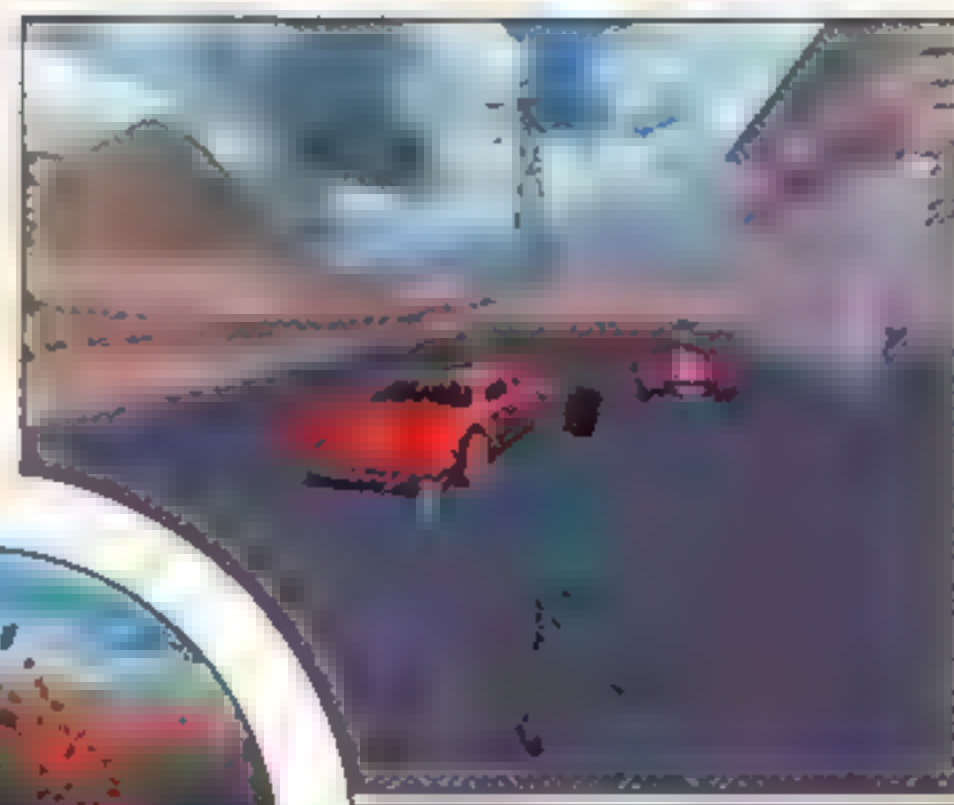
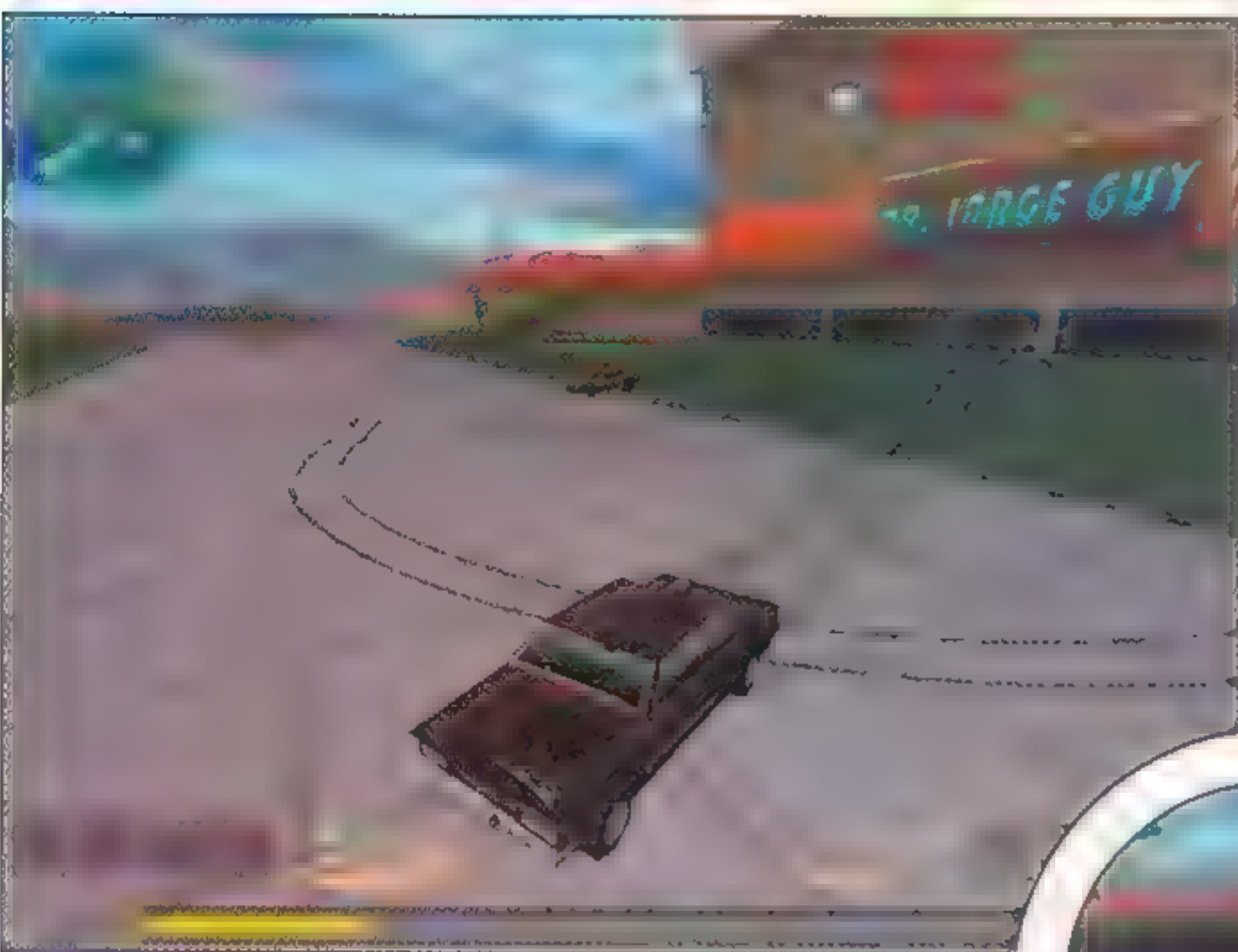
să existe schimbatoare de viteză pentru cei care vor să le folosească.

Inteligența artificială a adversarilor și aliaților tăi este foarte limitată, dar se compensează printr-un control foarte slab asupra mașinii și armamentului tău. Este păcat, pentru că jocul cuprinde multe arme interesante și are potențial din acest punct de vedere, dar controlul armelor ar fi trebuit gîndit altfel.

În premieră, există și posibilitatea să abandonezi mașina pentru a căuta alta sau a explora la întîmplare. Modul "pieton" este chiar mai slab, și în general atunci cînd ai ajuns în această situație ești o pradă sigură pentru ceilalți. Teoretic poți folosi pistolul din dotare pentru a găuri căpățîna vreunui șofer ghinionist, dar în realitate asta se întîmplă foarte rar. Există însă și cîteva situații în care vei găsi mașini gata abandonate, numai bune pentru aventurierul sosit cu ultima picătură de benzină/armură.

La revedere

Va exista oare un Interstate al anilor '90? Eu unul sper că da, dar sper de asemenea că realizatorii săi vor schimba cîteva elemente din design-ul seriei. Ar fi necesare o structură mai liberă a misiunilor, mai puțin dependentă de evenimente predefinite, un control mai bun și un mod "simulator" pentru cei care vor să conducă mașini adevărate.



mite evoluții mai spectaculoase), dar asta este mai mult o impresie.

Controlul pe care îl ai asupra mașinii este destul de limitat, probabil pentru că în anii '80 exista deja tehnologia ultramodernă care lipsește azi. Oricum, ar fi fost de bun simț

obiecte care ar putea să-l ascundă.

Desigur, nu este ușor să crezi niște quest-uri mai complicate folosind un motor grafic slab, cum este cel din Interstate 82. În general, decorul în care se desfășoară misiunile tale este destul de golaș, lucru adecvat pentru mis-



| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|----------------------|-----------------|---|-----------|
| Plusuri | Procesor | Interstate 82 | 6.5 |
| - Armele variate | P233 | Interstate 76 | |
| - Subiectul | Video | Conduc în București | |
| - Atmosfera | 3D | GoZest | Nereușit |
| Minusuri | Memorie | 50 | |
| - Grafica | 32 | Link Recomandat | |
| - Controlul mașinii. | 445Mb | http://www.activision.com/ | |



NBA LIVE 2000

Specialitatea EA în prezentări și imagini deosebite este evidentă în Live 2000, partea de grafică și animație individuală a jucătorilor fiind deosebită

O noua parte într-o serie de jocuri nu mai este de mult o surpriză de la Electronic Arts. NBA Live 2000 vine într-un moment excelent în care interesul pentru fotbal la noi este tem-

Producător

EA Sports

Distribuitor

Best Computers

Tip joc

Baschet

Apariție

Decembrie 1999

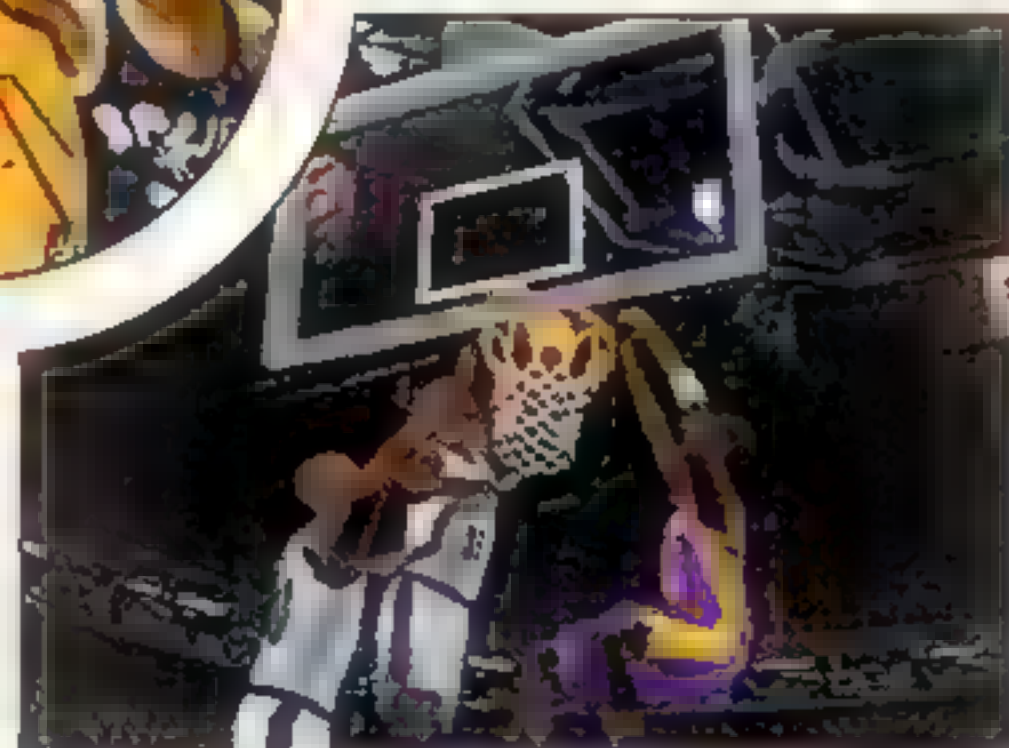
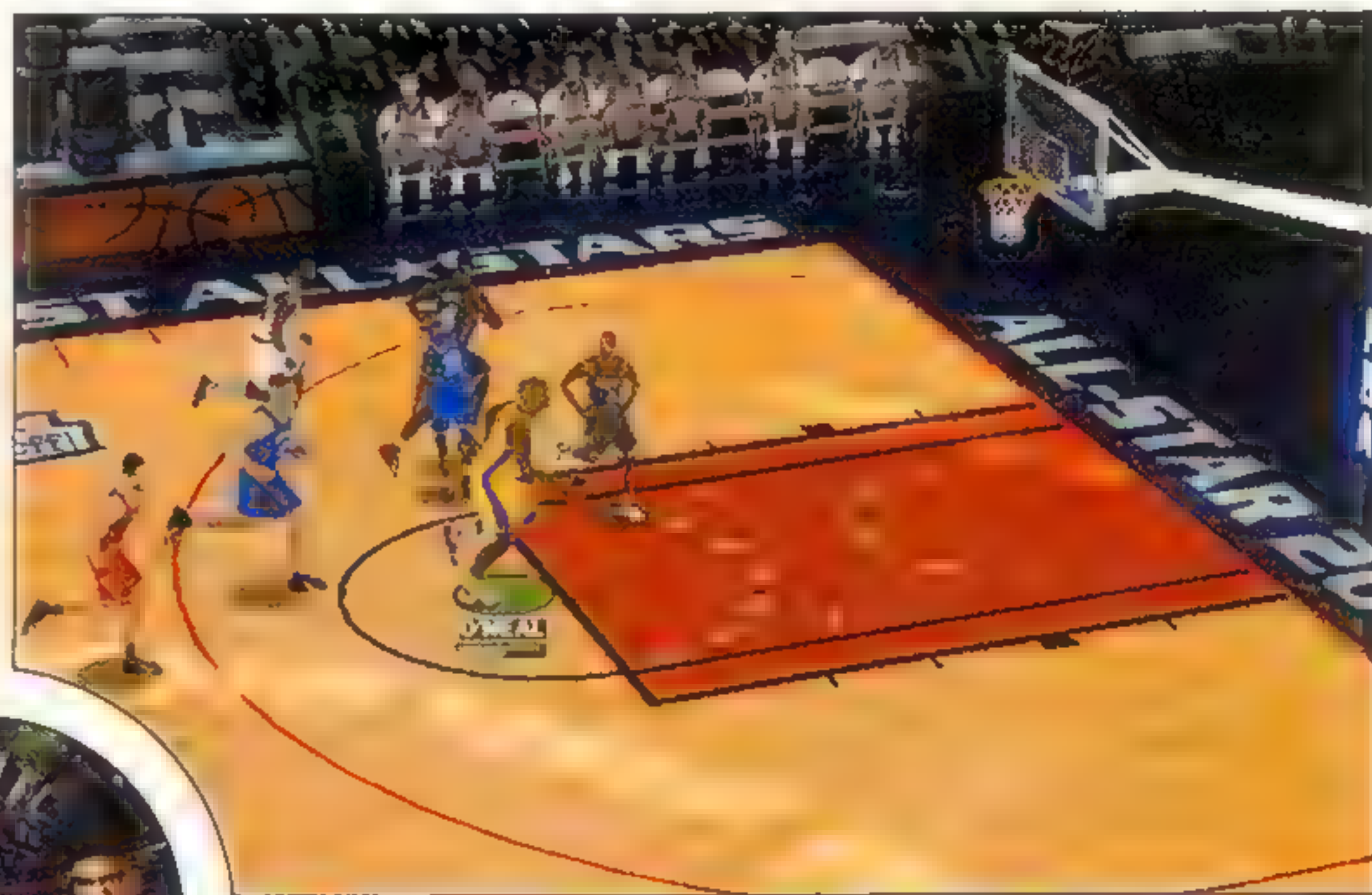
Redactor

Camil Perian



porar scăzut (pauza campionatului intern), iar reconvertirea sportivă este o alternativă ce devine mai mult decât necesară, măcar pe calculator.

NBA! Oh, another game?
În condițiile în care Fox



(din fericire nu și al 2000-lea joc al seriei) este cea mai bună alternativă pentru un pasionat de jocuri de baschet.

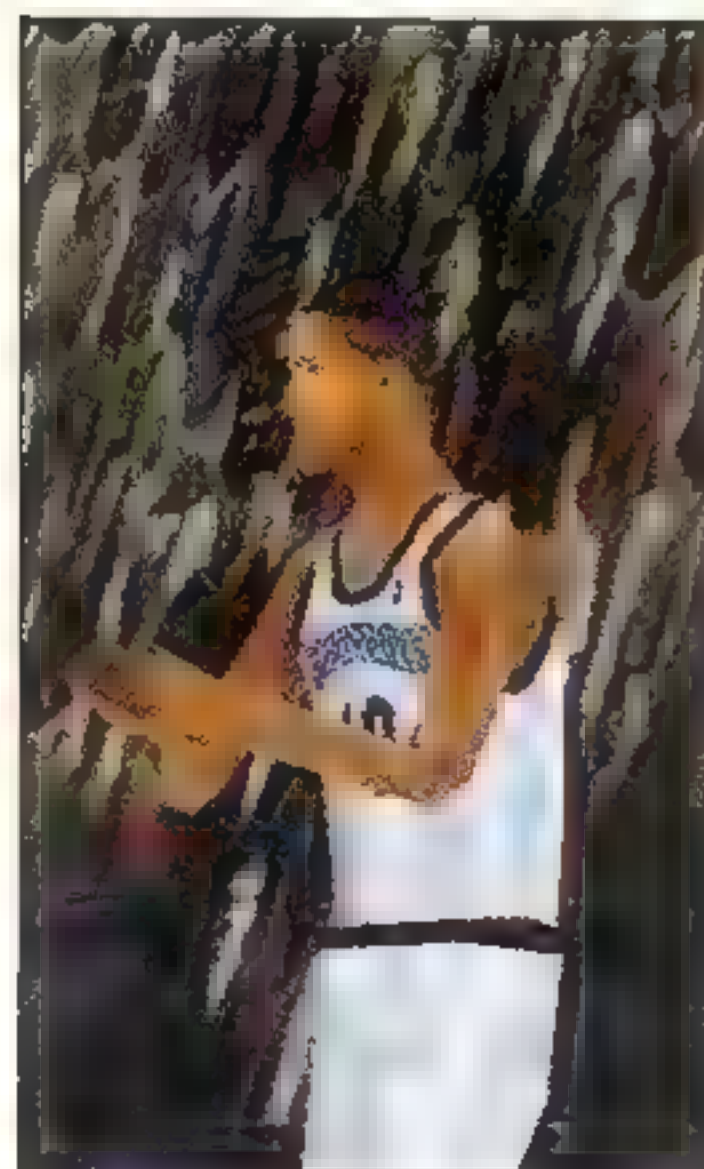
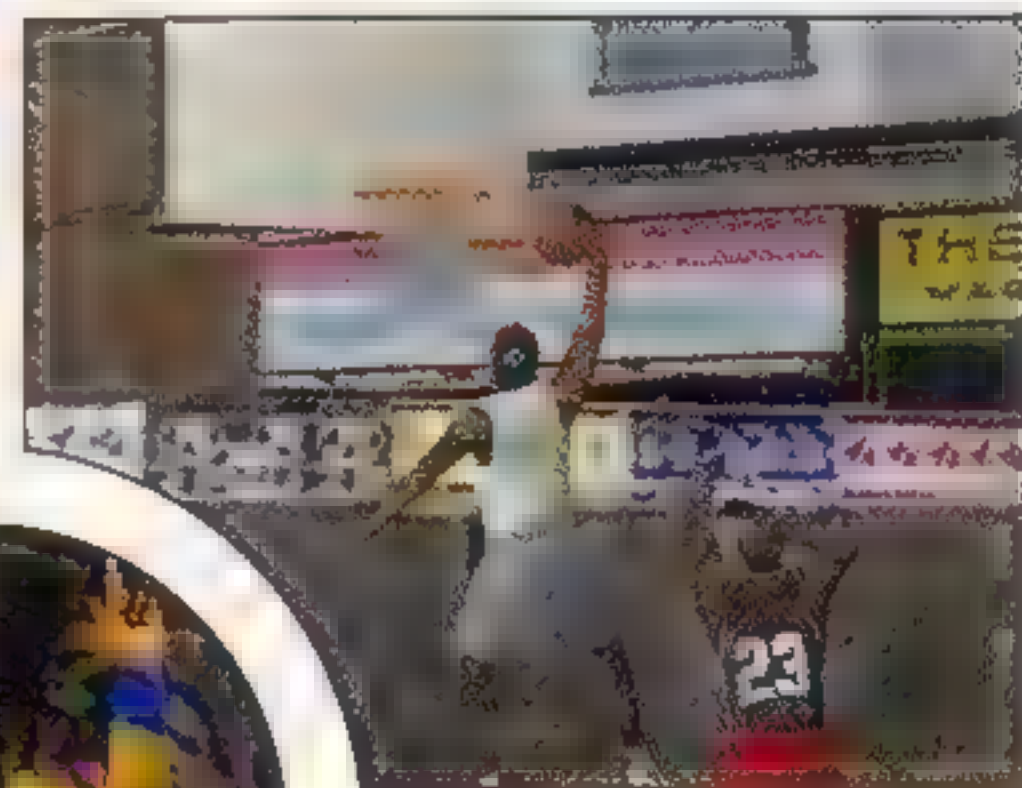
Bun, dar asemănător.

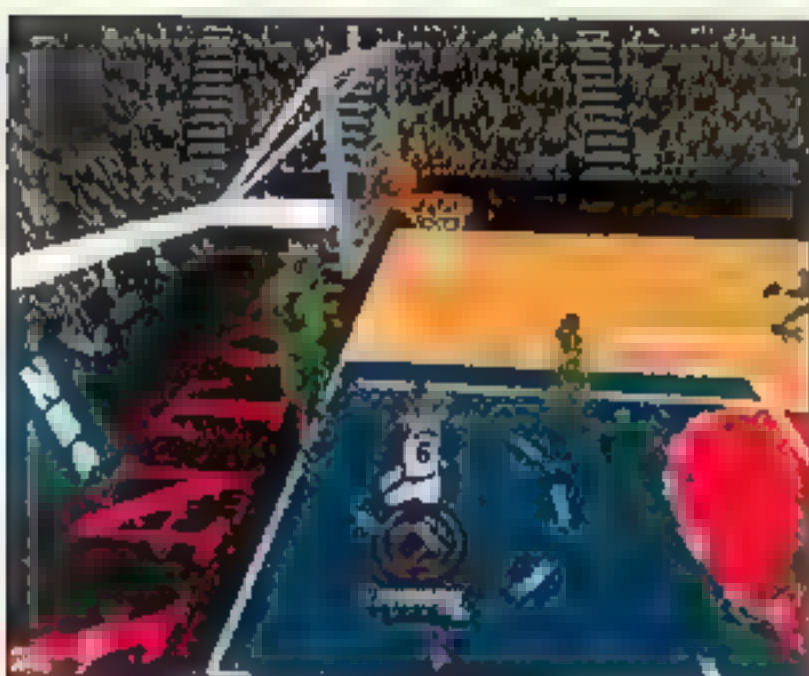
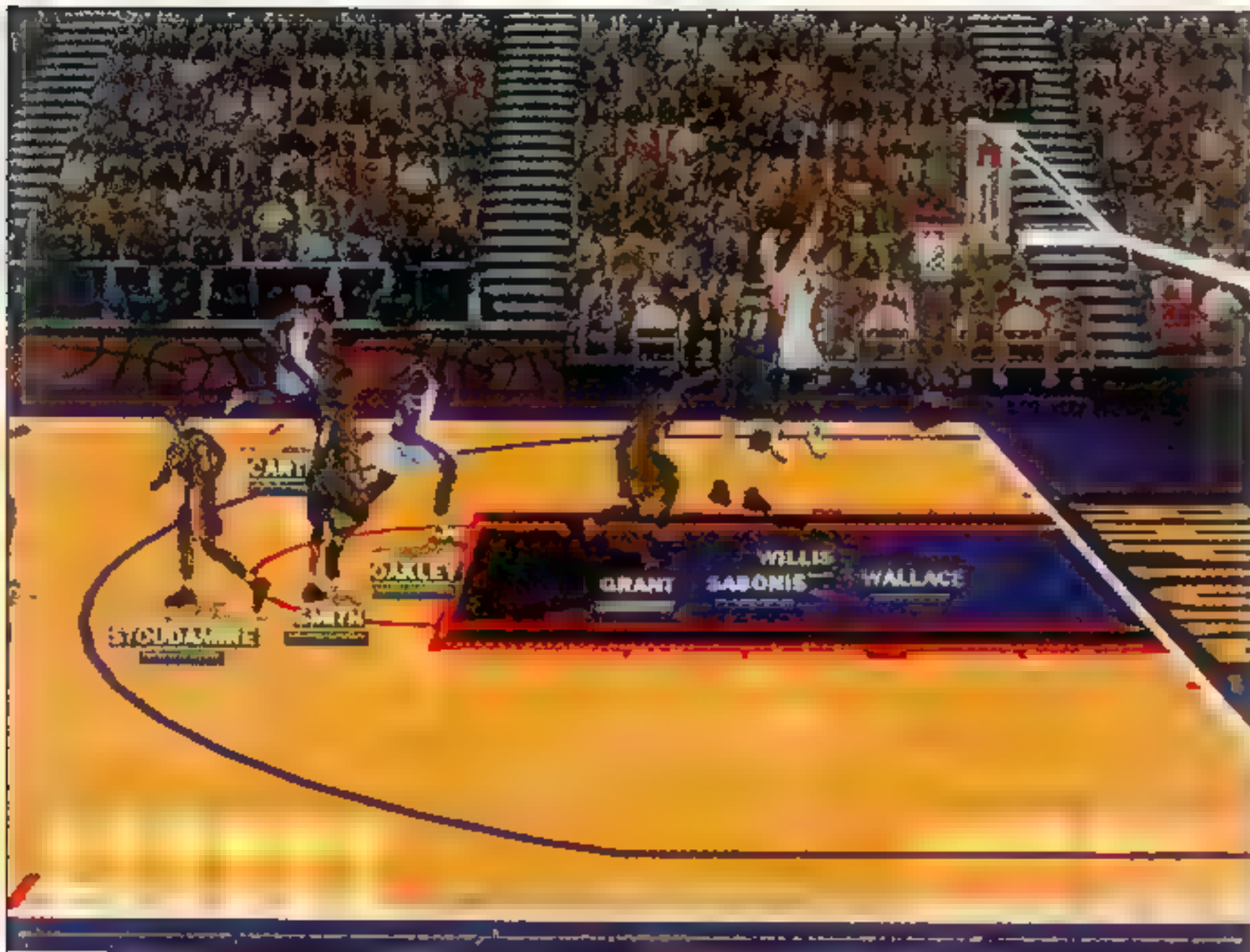
Chiar dacă e cea mai bună soluție, NBA Live 2000 nu reprezintă un progres major față de NBA Live 99. Animațiile faciale introduse pentru jucători ca și numărul sporit de mișcări reprezintă adăugiri reale însă nu neapărat de neînlocuit. Jocul continuă să fie recomandat de ceea ce l-a făcut clasic, în speță un joc destul de realist, un sistem



Interactive și Microsoft și-au lansat de curând propriile lor alternative de joc (sa ne amintim că în urmă cu ceva ani și Mindscape încercase asta cu World League Basketball) ne-am fi așteptat să vedem ceva concurență în domeniu însă se pare că în continuare nu vom avea decât o singura

alternativă și aceea este NBA Live 2000. Aducându-ți posibilitatea de a-l controla din nou pe Michael Jordan, jocuri 1 la 1 cu jucători clasici ca și multitudinea de moduri de joc (turneu, sezon, playoff, antrenament, etc.), multe prezente încă din NBA Live 99, versiunea 2000

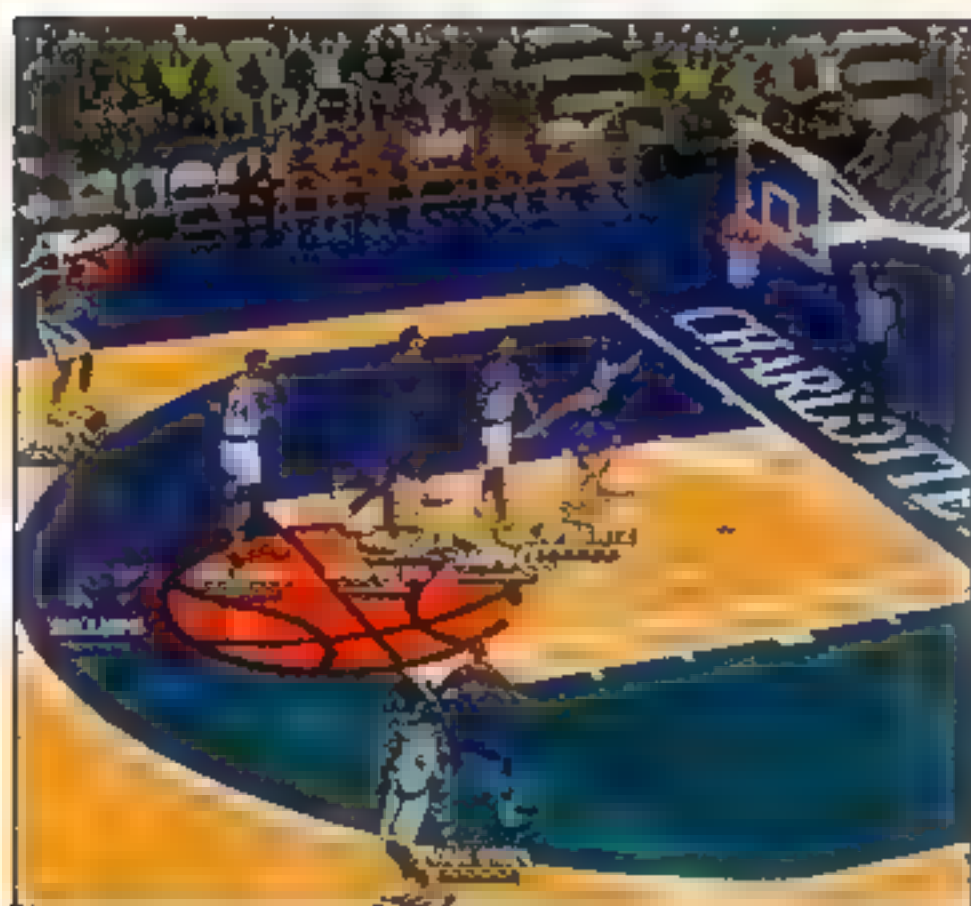
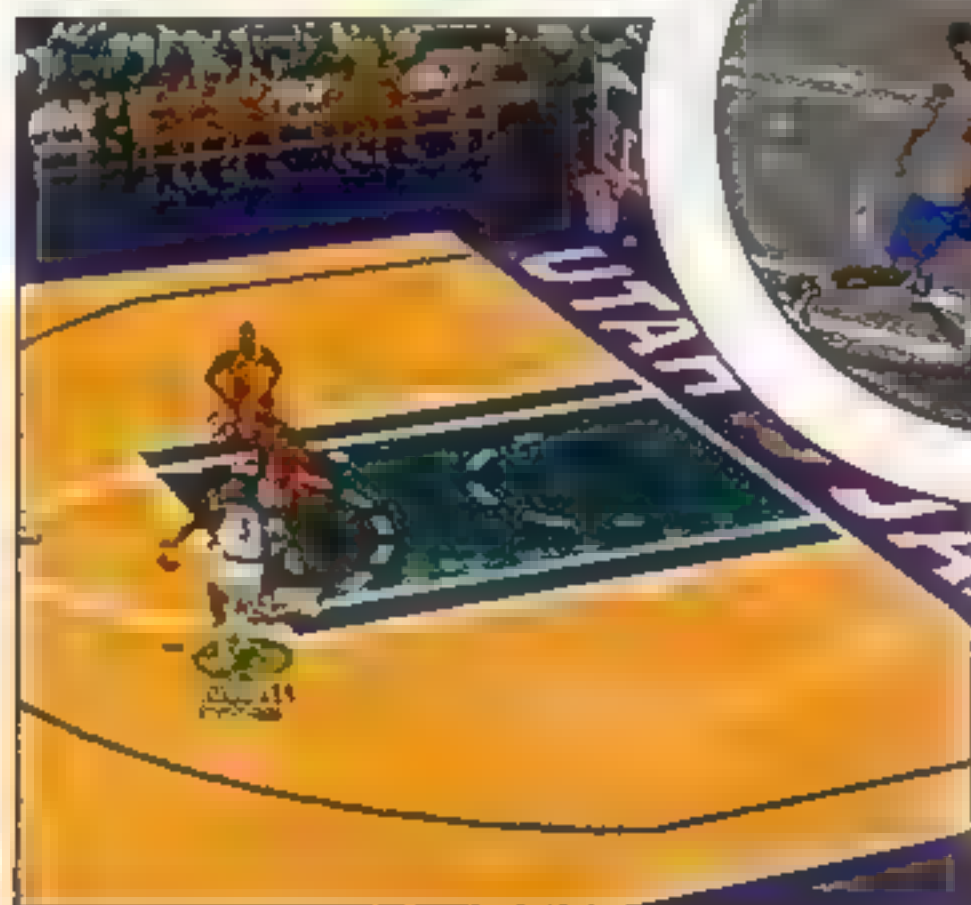




de pasare și de deplasare a jucătorilor ușor de controlat ca și un AI destul de bun ce permite jucătorilor să se susțină, înlocuiesc sau să pună baza unui contraatac plauzibil. Din păcate, lipsa complexității modului de joc este o permanentă constantă în această serie, neexistând posibilitatea de exemplu de a chema un jucător pentru a-ți face blocaj sau de a crea înainte de joc o anumită schemă pentru a o valorifica ulterior. Chiar dacă lipsesc, aceste opțiuni nu pot fi privite ca vitale, ele nefiind observabile în rapiditatea cu care jocul se desfășoară.

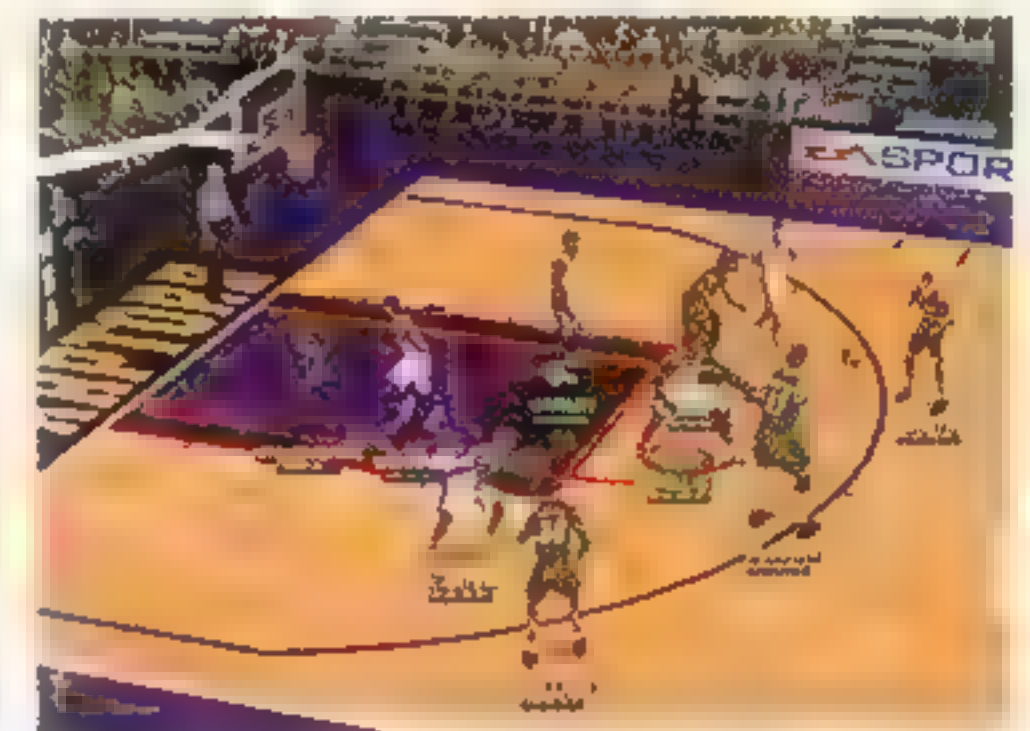
Atac sau apărare?

Controlul asupra jucătorului "la minge"



este unul dintre atu-urile EA în jocurile sale și un element important în NBA Live 2000 ce îți permite posibilitatea de a aborda orice mod de joc dorești. Poți să mizezi în funcție de cum ți se pare mai interesant pe apărare, pe contra atac sau să încerci o permanentă ofensivă. Indiferent ce tactică alegi trebuie să ai grijă ca ea să poată fi aplicată echipei tale, caracteristicile fiecărui jucător în parte influențând-o decisiv. Este vorba despre disponibilitatea lor la efort, unii obosind mai repede ca alții la același gen de solicitare, despre viteza cu care pot alerga sau rezistența fizică la un efort prelungit ca deplasări rapide succesive în atac sau apărare. Atributele jucătorilor au influență directă și puțin exagerată asupra modului în care se comportă acesta într-o anumită fază, el putând rata fiind singur sub panou dacă a alergat prea mult să ajungă acolo. Atributele ies însă bine în evidență ca

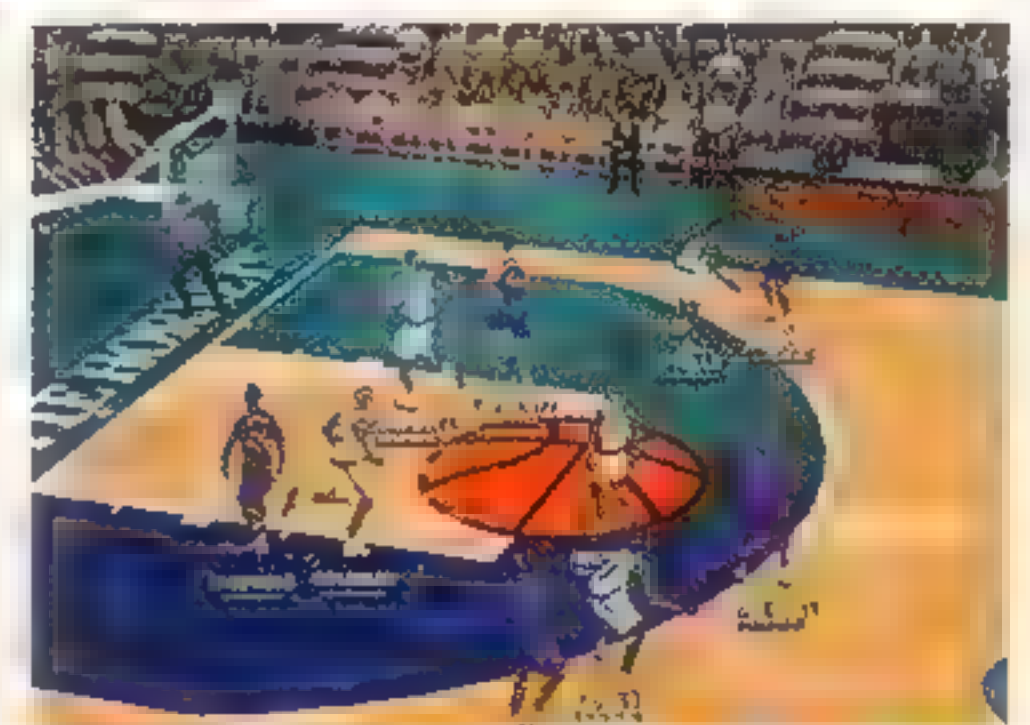
jucătorilor fiind deosebită, existând de altfel nu mai puțin de 5 nivele de detaliu ale jocului ce acoperă aspectul tribunei, terenului și jucătorilor ce pot varia între reprezentări 3D animate și simple bitmap-uri pentru cei cu sisteme mai puțin puternice. Prezentarea grafică alături de muzica hip-hop ce a fost aleasă de realizatori crează o atmosferă interesantă pentru acest gen de joc și subliniază încă o dată măiestria EA în domeniu. Prin acestea și tot ce am prezentat, seria NBA Live rămâne încă o dată vârful jocurilor de baschet și soluția recomandată pentru pasionați.



evoluție de ansamblu, fiind evident când un jucător este specialist în slam-uri, pase sau coșuri de la distanță.

2 - pentru show

Specialitatea EA în prezentări și imagini deosebite este evidentă în Live 2000, partea de grafică și animație individuală a



| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|---|---|---|---------------------------------|
| Puncturi - Mișcări faciale ale jucătorilor - A.I. bun - Mecuri între jucători clasici | Procesor: P166/P2-300 Video: 4 Mb | Ge2net In timp 32 Link Recomandat: http://www.ea.com/ | 9.0 Foarte bun |
| Măsururi - Jucătorii sar prea sus - Prea puține noutăți față de NBA'99 | Memorie: 32 / 64 Mb Hard: 90/205Mb | NBA Live 2000 NBA Basketball World League B Link Recomandat: http://www.ea.com/ | |

HALF LIFE: OPPOSING FORCE



rolul unuia dintre baietii aparent
...ian Shephard.
...lor contingente
... la fata locului
... nu sa decida
uratarea zonei si eliminarea
... se infestare. Deci
daca la inceput soldatul nostru
are de-a face doar cu
... dimensionalii,
... baietii

cu adevarat. El sau mai exact
pele de curatare - oamenii in
negru cu cagule pe cap. Povestea
te tine cu sufletul la gura ca
cea din original. Shephard fi
"uitat" impreuna cu citiva su
desati care au vazut prea multe
la ordina omului cu valiza.

Foc!

Spre deosebire de Gordon
Freeman, Shephard are o
pregatire militara care ii permite
sa utilizeze radiouri, sa se catere
pe frînghii si mai ales are posibili-
tatea de a coordona mai multi
soldati care datoreaza Al-ului mai
bun, numarului si mai ales arma-
mentului din dotare sunt cu
adevarat folositori. HEV-ul este
inlocuit cu o vesta antiglont care
chiar daca nu are voce de femeie
cel puțin îndeplinește aceleasi
functii. Arsenalul este si mai
impressionant decît cel din
HalfLife, fiind pastrate cîteva
arme de baza si introduse multe
altale, care, chiar daca nu sunt
folosite un timp îndelungat
foarte bine si au efecte
interesante.

Wrench-ul este o ditamai
cheia franceza care inlocuieste cu
brio rînga.

Knife-ul este clasicul cutit
al soldatului american,
cu ajutorul caruia se pot

Producător

Gearbox Software

Distribuitor

H&A

Tip joc

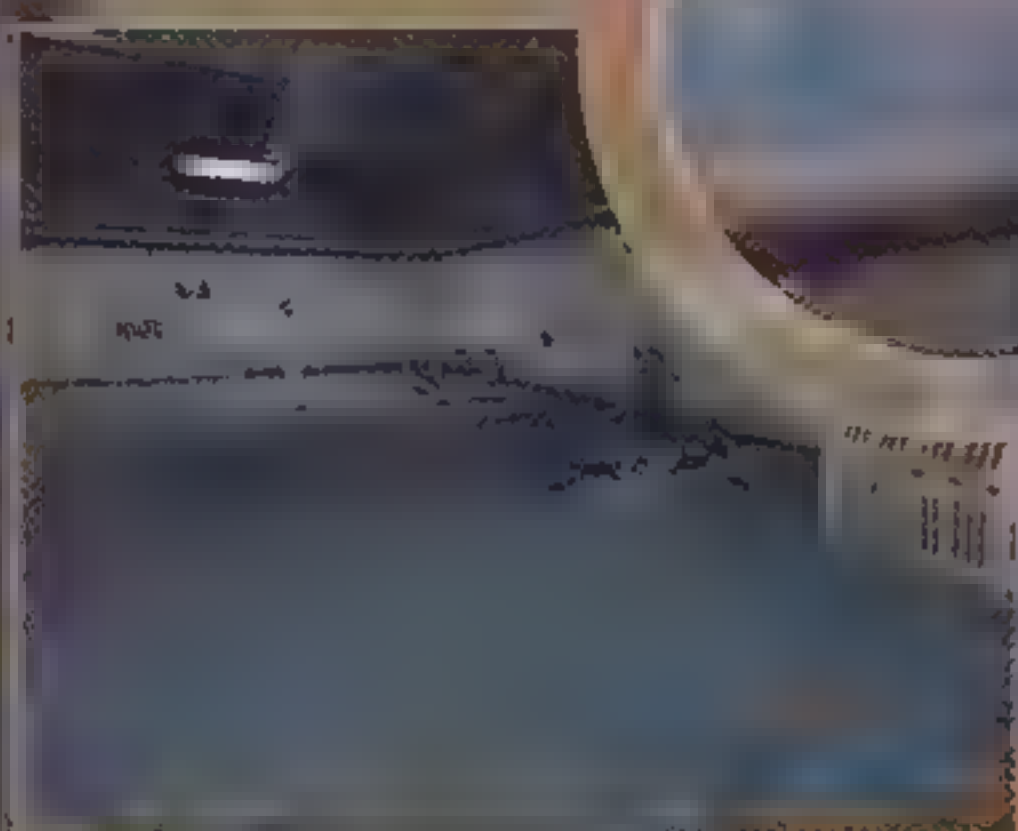
Shooting

Platformă

Windows 95/98

Redactor

John Bae

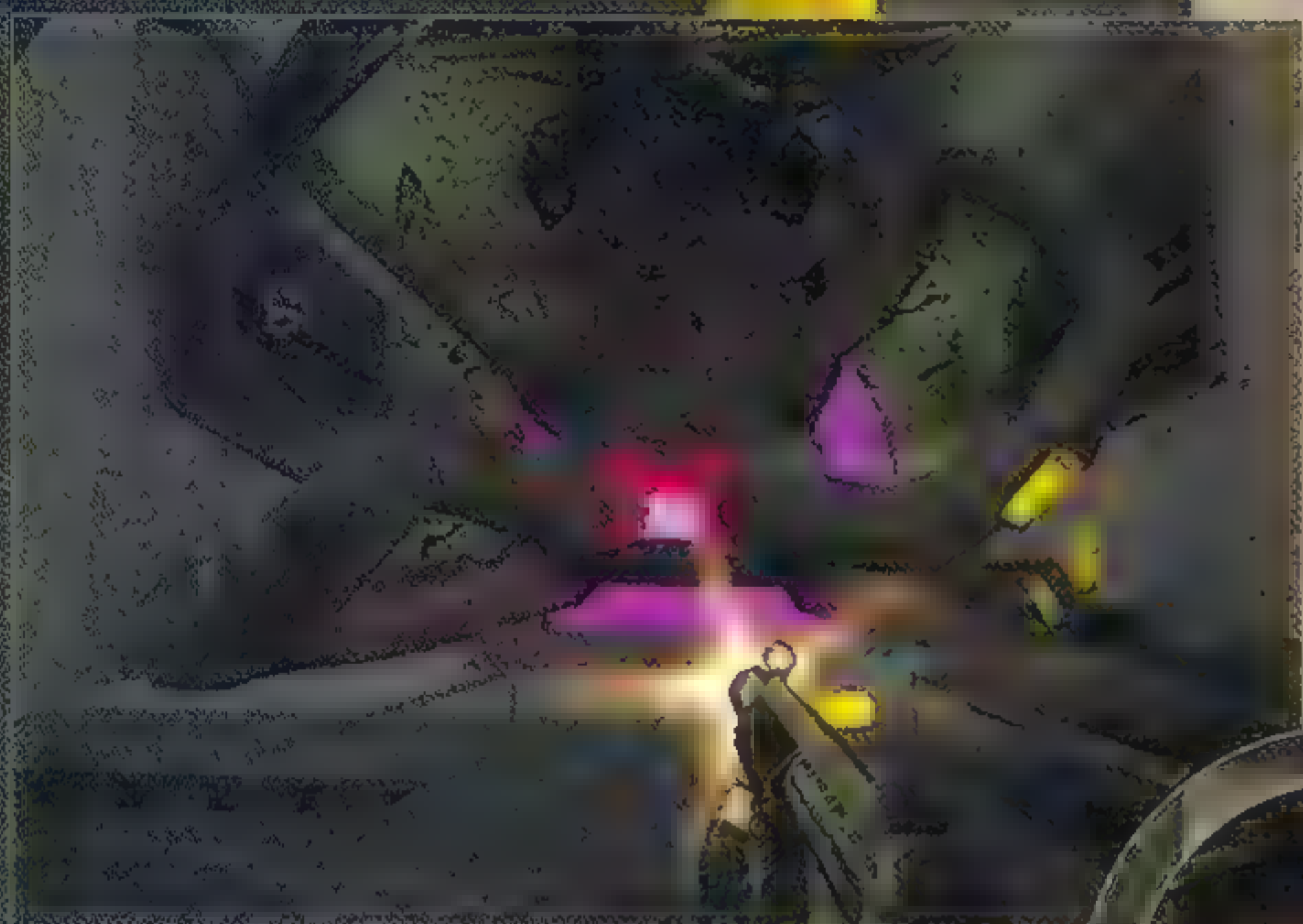


Este greu sa realizezi un
addon cu adevarat bun pen-
tru un joc ca HalfLife, mai
ales daca nu te numesti Valve
Software. Iata totusi ca cei de la
Gearbox au reusit sa faca acest
lucru, oferind daca nu o
continuare cel puțin o viziune
altfel de
perioada de timp in care Go-
Freeman visa extraterestrii pe
plajurile alii
Mesa Research Facility.

Povestea

De aceasta data jocul are

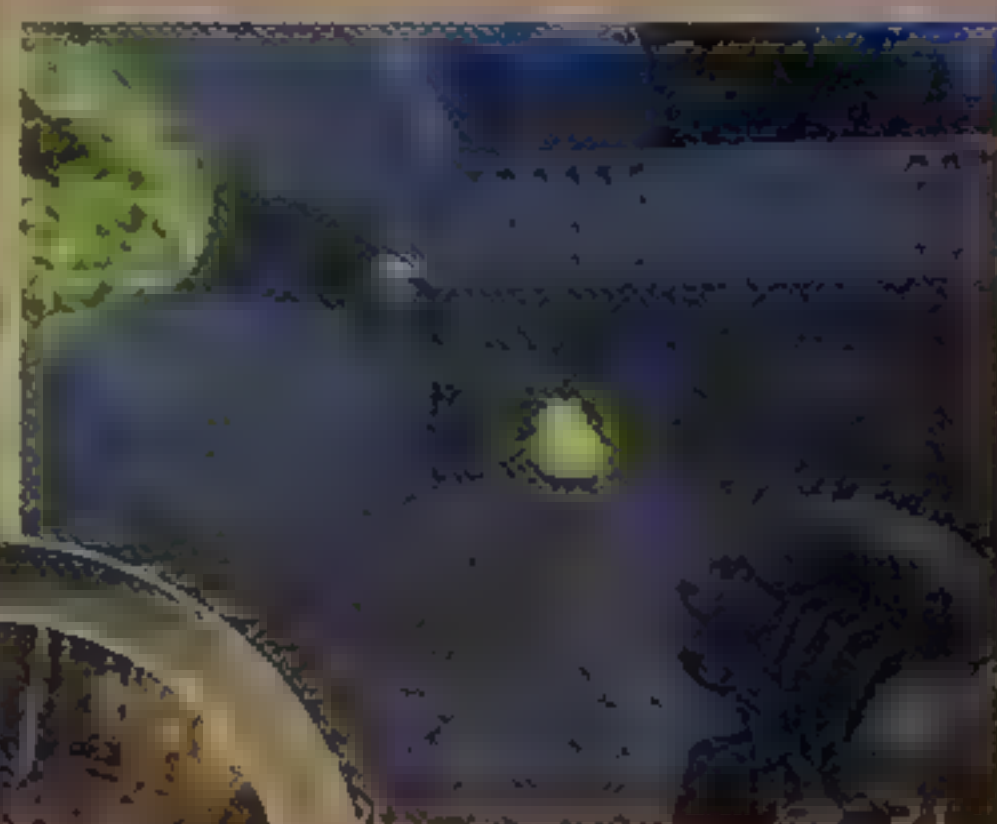




Barnacle este monstrul cu
limba lungă care atârna de tavan.

intinirea cu deosebita atentie

cea mai mare parte din acțiunea desfășurată în complex.



and Shephard mai ajunge si prin
 dimensiunea extraterestra dar,
 ... mezzo-uri toloasesc
 ... ularea de
 munitie si arme noi. Pe langa
 oamenii in negru, Black Ops
 Shephard mai are de infruntat si
 ... extraterestrii
 ... care unii sunt foarte rapizi
 ... raf neplacut de intinilit.
 ...
 ... HalfLife iar
 ... forul ajunge
 ... fiind chiar
 ...
 ...
 ...

Grafica și sunetele jocului nu aduc nimic nou deasupra originalului, fiind adăugate doar câteva comunicări radio mai deosebite.

Partea de multiplayer vine cu câteva harti noi, realizate de diverse personalitati mai mult sau mai putin cunoscute ale comunitatii celor care se ocupa cu asta aici. Tinand in sa cont ca HL-ul nu a avut un succes atat de mare, multiplayer-ul este, de normal ca nici add-on-ul sa nu straluceasca la acest capitol.

HalfLife: Opposing Force

Reușește să se ridice la nivelul originalului dar este un pic prea scurt pentru gustul meu și în mod cert și al altora. Lucrurile se termină și acum începe coada de pește și așa căce suntem deja obișnuiți și așteptăm în continuare un HalfLife 2, probabil cu engine de Quake3.

| IMPRESII FINALE | | CERINTE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|--|--|---|--|------------|
| Ploturi - Același univers - Ești tipul "rau" | Procesor PI33/P300 Video Direct3D | <div>HL OF</div> <div>Quake 3</div> <div>Arena</div> <div>Tournament</div> | <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | 8.5 |
| Minuuri - Prea scurt - Uneori un pic mai superficial decât originalul | Memorie 32 / 64 Mb Hard 600Mb | Ge2net 32 Link Recomandat http://www.gearboxsoftware.com/ | <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> Bun | |



QUAKE 3 ARENA

Quake 3 Arena este un joc excelent pentru deathmatch, schiopătînd însă la capitelele CTF și Team pînă la apariția unor mod-uri și hărți superioare.



Producător

Id Software

Distribuitor

Best Computers

Tip Joc

3D Shooter

Apariție

Decembrie 1999

Redactor

Alex Bartic

În acest an au fost cîteva jocuri foarte așteptate, printre acestea numărîndu-se Tiberian Sun, Quake 3 Arena și Unreal Tournament. După apariția lui TS, atenția multora s-a îndreptat asupra celor două 3D shootere concurente, și nici de aceasta dată speranțele nu le-au fost spulberate.

După cum (aproape) toată lumea știe Quake 3 Arena este un joc exclusiv multiplayer, în care rolul nivelelor și al monștrilor de single a fost luat de boți, jucătorul antrenîndu-se cu aceștia pentru confruntări reale, contra oamenilor. Jocul este un fel de

revenire la Quake 1, fiind asemănător cu acesta prin prisma dinamismului, al alcatuirii nivelelor și al modului de funcționare al armelor.

Grafică

Încă de la început se remarcă engine-ul grafic din Q3A, care spulberă la ora actuală orice concurență, chiar dacă, în opinia mea, ca și în cazul altor jocuri realizate de Id, cei care au realizat nivelele nu au profitat decît în mică măsura de posibilitățile sale. Principalele noutăți cu care vine acesta sunt numărul mare de poligoane, texturi pe 16 și 32 biți, suprafețe reflectorizante, suportul pentru suprafețe curbe (care pînă acum erau realizate manual) și scalabilitatea deosebită, care îi permite să ruleze onorabil chiar și pe computere medii. Nivelele la rîndul lor arată foarte bine,

utilizînd din plin suprafețe curbe și texturi artistic îmbinate, dar au un design standard, în sensul că



mai toate formează zone închise, dreptunghiulare, cu diverse scări și jumppad-uri (care accelerează mult jocul), dar lipsite de prea multă fantezie. În același timp texturile realizează un ambient plăcut, dar fiind prea neuniforme ajung să deranjeze jucătorii



Încît, pentru a le lua, jucatorul trebuie să-și riște pielea. Pe lînga nivelele clasice, închise, exista și cîteva în spațiu, unde aruncarea adversarului de pe harta este relativ simplu de realizat. Celelalte patru hărți sunt de CTF și deși acesta este rapid și furios totuși nu se ridică la nivelul celui din Quake 2, lipsind și cîrligul.

Arme

Prima unealta de ucis este și ultima șansă pentru cei rămași fără altceva. Este vorba de



Gauntlet, un fel de drujba futuristică și relativ greu de folosit.

Machine Gun-ul e arma cu care oricine se spawnează în joc și, deși nu are nici pe departe efectul chaingun-ului din Q2, este foarte puternică pentru o armă de început.

Shotgun-ul, ca putere și viteză, este o combinație între Super shotgun-ul de la Doom2 și cel de la Quake2. O armă letală la apropiere chiar dacă trage rar. Plasma Gun-ul este și el împrumutat de la Doom, înlocuind pe deplin lipsa unui chaingun adevărat. Muniția se duce rapid, dar efectele sunt devastatoare datorită puterii și ratei de foc.



Începători în Q3A.

Jocul are 23 de modele cu trei-patru skin-uri pentru fiecare. Nici în cazul acestora nu s-a făcut economie de poligoane iar despre skin-uri nu se poate spune decît că arată super.

Privit în ansamblu, chiar și comparativ cu cele 2 jocuri anterioare ale seriei aspectul armelor este cam neimaginativ. Dintre toate pușca și lansatorul de grenade arată de-a dreptul oribil în ciuda efectelor grafice și fizice deosebite și al transformărilor prin care au trecut de-a lungul perioadelor de test.



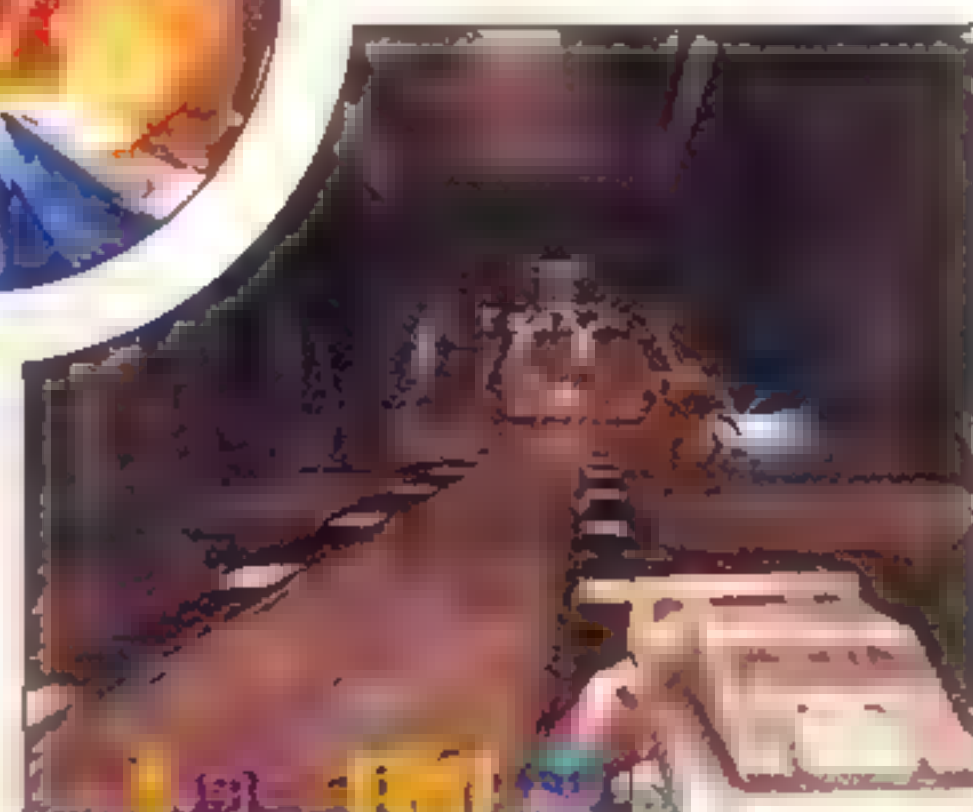
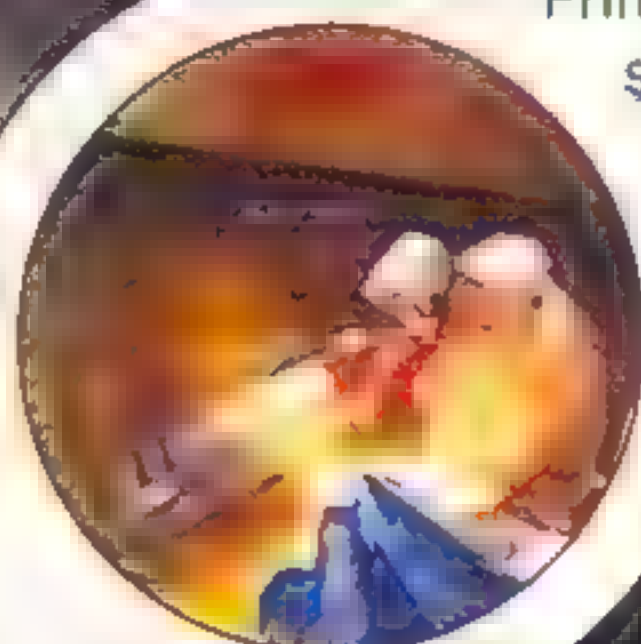
Sound & Music

Cum la un asemenea joc nu putea să lipsească muzica supărată, cei de la Sonyc Mayhem au fost invitați să realizeze o parte din coloana sonoră, pe restul punîndu-și semnătura Chris Petersen și Bill Leeb. Melodiile nu sunt însă track-uri audio, deci cei care intenționau să bage CD-ul în combina pot să-și ia gîndul.

Sunetele sunt formate din clasicele împușcături și explozii la care se adaugă vocea comentatorului care vine cu tot felul de comentarii de genul "quad damage" sau "perfect", nu vitale dar foarte atmosferice.

Hărți

Există 26 de hărți de death-match, dintre care unele chiar foarte bune. Concepția acestora este diferită de cea de pînă acum deoarece adesea cele mai letale arme sunt în așa fel puse

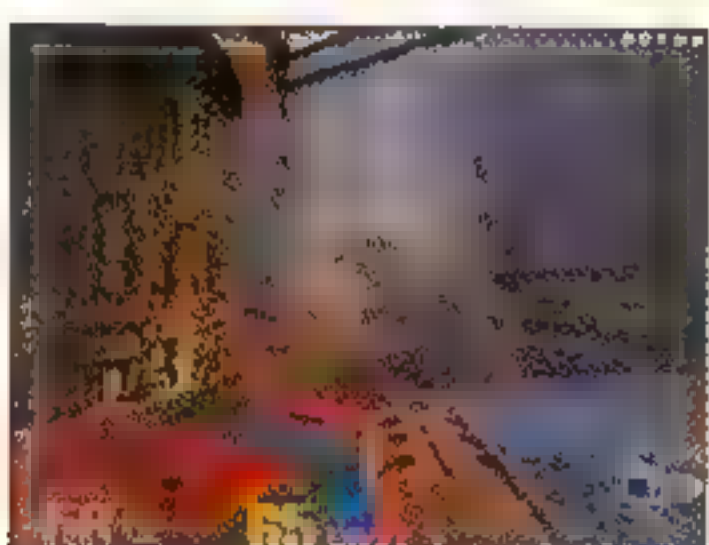




Grenade Launcher-ul este aproape similar cu cel din alte jocuri ale Id, diferind câteva elemente legate de fizica proiectilelor.



Rocker Launcher-ul seamănă mai mult cu cel din Quake 1 ca rată de foc, viteză de deplasare a proiectilelor și damage. O arma excelentă.



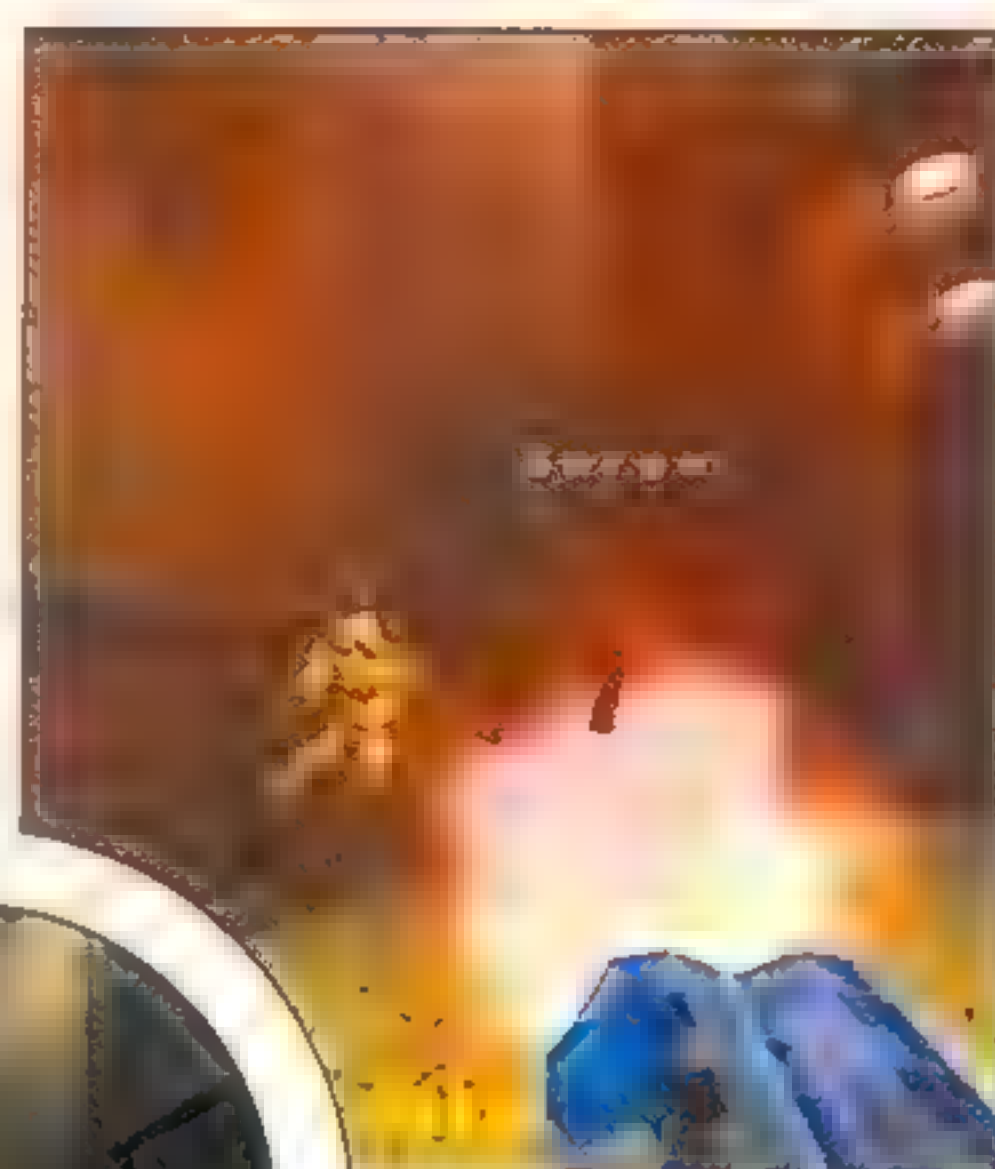
Lightning Gun-ul este o altă achiziție din Q1 și se comporta asemănător, având însă o rază de acțiune mai mare.

Rail Gun-ul e singura arma luată din Q2 care s-a păstrat aproape neschimbata, pînă și ca aspect.

Ultima unealtă a morții este BFG 10K, ce de aceasta dată aduce a lansator de rachete combinat cu Plasma Gun. Avînd o rată de foc foarte mare și un damage ridicat, BFG-ul consumă rapid muniția cu care vine inițial, dar este greu de obținut pe puținele nivele unde există.

În mod standard armele la Q3A se spawnază la fiecare câteva secunde, deci modul în care un jucător controlează nivelul este diferit de cel din Q2.

Pe lîngă clasicul Quad Damage mai există încă ceva powerup-uri care accelerează viteza sau



diferențe remarcabile între ele, totuși unui bot îi lipsește orice urmă de comportament uman. Pe cel maxim (nightmare) botii devin cu adevărat frustranți, nimerind în proporție de 95%. Fiecare din cei 33 de boti ai jocului are comportamentul lui propriu, acesta fiind definit printr-un sistem de scripturi.

Rețea

Codul de rețea prezent în Quake 3 Arena este o variantă îmbunătățită a celui din QuakeWorld, jocul mergînd onorabil chiar și prin ISP-urile noastre dotate cu antene. Vestea proastă pentru amatorii soft pirat este că Id a introdus o cheie unică, fără de care nu se poate juca pe serverele oficiale.

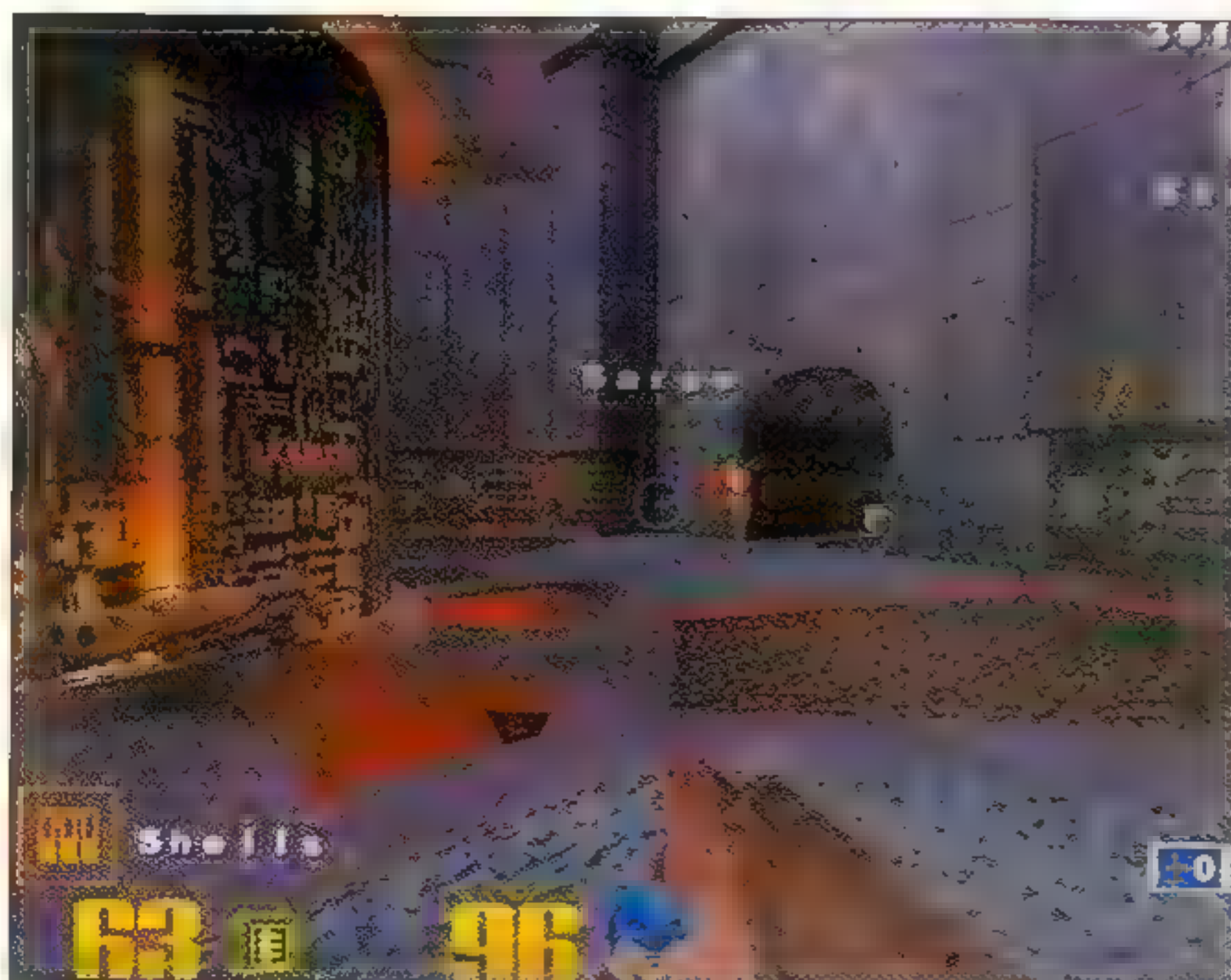
În final

Quake 3 Arena este un joc excelent pentru deathmatch, schiopătînd însă la capitolele CTF și Team pînă la apariția unor moduri și hărți superioare. Dar deoarece în România se joacă aproape numai deathmatch, jocul a fost deja adoptat cu rapiditate de către mulți jucători de Q2 și în mod special de Q1.

Îți permit să zbori, dar pe relativ puține nivele.

AI & Boti

Botii sunt una dintre cele mai importante componente ale Q3A-ului, ei suplinind lipsa singleplay-ului în sens clasic. Deși există cinci nivele de dificultate, cu



| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|--|--|--|----------------------------------|
| Plusuri: <ul style="list-style-type: none"> - Cea mai bună grafică - Joc rapid și funos - Deathmatch extraordinar. | Procesor: P233/P2 300 Video: OpenGL | Quake 3 Arena Hl. Of Unreal Tournament | 9.3 Deathmatch! |
| Minusuri: <ul style="list-style-type: none"> - Nu are alte moduri de joc - Un pic grabit. - Boti inumani. | Memorie: 64 / 128 Mb Hard: 400 Mb | Colect: 73 Link Recomandat: http://www.quake3arena.com | |

TONIC TROUBLE

Ed se poate transforma, dintr-un prăpădit, într-un tip mușchiulos care bate pe oricine din câteva palme.

| | |
|---------------------|----------------|
| Producător | Ubi Soft |
| Distribuitor | Ubi Soft |
| Tip joc | Arcade 3D |
| Apariție | Decembrie 1999 |
| Redactor | Alex Barto |



Ubi Soft este una dintre firmele specializate în software educațional și jocuri relativ non-violente, adresate copiilor. Ultimul lor joc, Tonic Trouble, se încadrează perfect în a doua categorie, fiind de departe cel mai trăznit dintre toate 3D shooter-urile pe care le-am jucat pînă acum.

Introducerea arată cum Ed, un extraterestru violet, nefericit în dragoste, o trage pe bautură și cum gustul tonicului din laboratorul navei nu pare să fie tocmai pe gustul său, containerul conținând respectiva licoare o ia pe o spirala descendentă spre Pămînt unde reușește să întoarcă toată lumea cu susul în jos. Găsit vinovat de



catre juriu, Ed este trimis jos să readucă lucrurile la normal, avînd de luptat cu tot felul de mutații, de la roșii și morcovi care s-au săturat să fie făcuți supă pînă la mașini de prăjit pîine și roboți.

Jocul este structurat pe mai multe nivele și câteva camere centrale din care acestea pot fi reacesate. Spre deosebire de alte platform-uri, în care obiectivul principal este să termini nivelul, în Tonic Trouble, scopul este găsirea anumitor componente cu ajutorul cărora poate fi realizată o mașină care să-l trimită pe Ed înapoi pe orbită. În general este vorba de grupuri a cîte șase obiecte împrăștiate într-un nivel, relativ ușor de obținut și de pe urma cărora Ed obține o nouă mișcare ca zborul, înotul sau atacul la distanță. Deși toate nivelele sunt accesibile aproape de la început lipsa anumitor mișcări absolut

cu cel folosit în Rayman 2, iar stilul este asemănător, cu puține poligoane pentru nivele, mai multe pentru personaje, culori vesele și texturi bine realizate. Muzica și în mod special sunetele nu ies aproape deloc în evidență.

Ca și alte jocuri de acest gen, TT are probleme cu camera. Chiar dacă aceasta nu este atît de iritantă ca cea din Soul Reaver și are trei moduri de lucru totuși în anumite momente reușește cu brio să-l deru'ze pe jucător, rezultatul fiind o moarte fără sens.

Per total Tonic Trouble este un joc interesant pentru fanii genului platform dar nu reușește să se ridice la nivelul Rayman 2-ului care este ceva mai diversificat, mai puțin frustrant și are un univers mai plăcut. Ed însă are și el cîteva gaguri interesante, ca cel cu Super Ed, cînd se transformă dintr-un prăpădit într-un tip mușchiulos care bate pe oricine din câteva palme.

necesare îl forțează pe jucător să le ia în ordine.

Tonic Trouble, ca toate jocurile produse de Ubi Soft, are o grafică remarcabilă. Engine-ul pare același

| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|--|--|---|----------------------------|
| Plusuri: - Grafică bună - Ed este un trznit | Procesor: PIII Video: DirectX | Tonic Trouble Rayman 2 Soul Reaver | 8.1 Sub Rayman 2 |
| Minusuri: - Cam frustrant - Devine plictisitor - Univers nu tocmai inspirat. | Memorie: 32 / 128 Mb Hard: 50Mb | Ge2net 40 Link Recomandat: http://www.tonictrouble.com | |



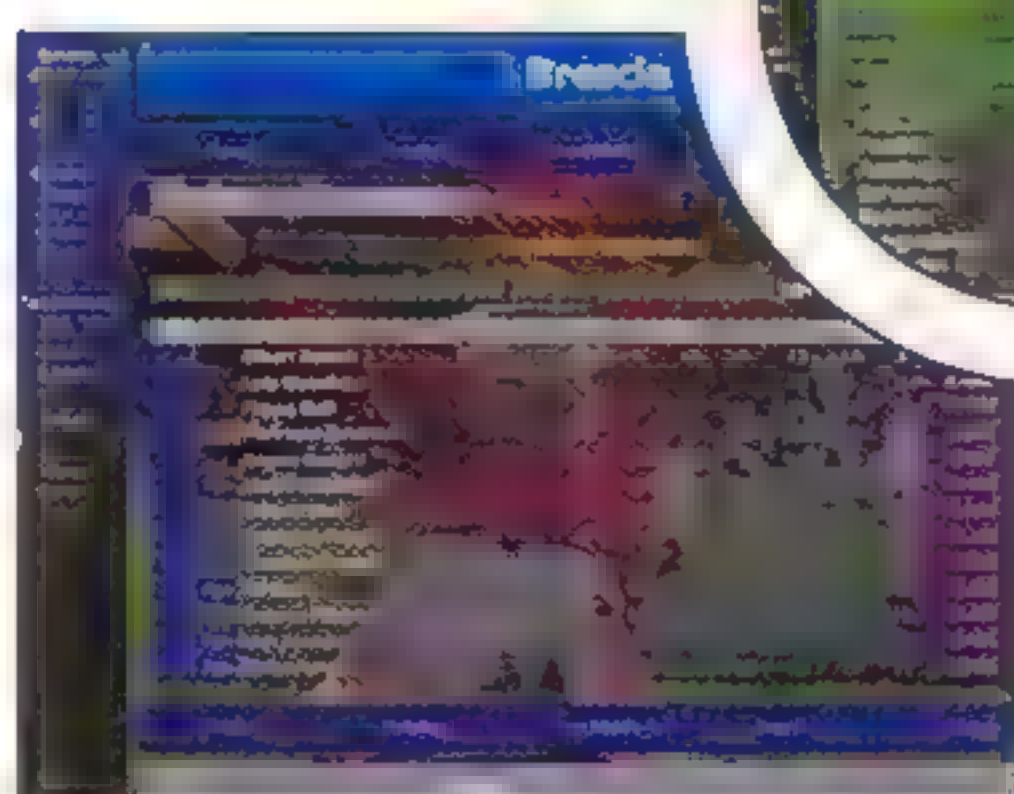
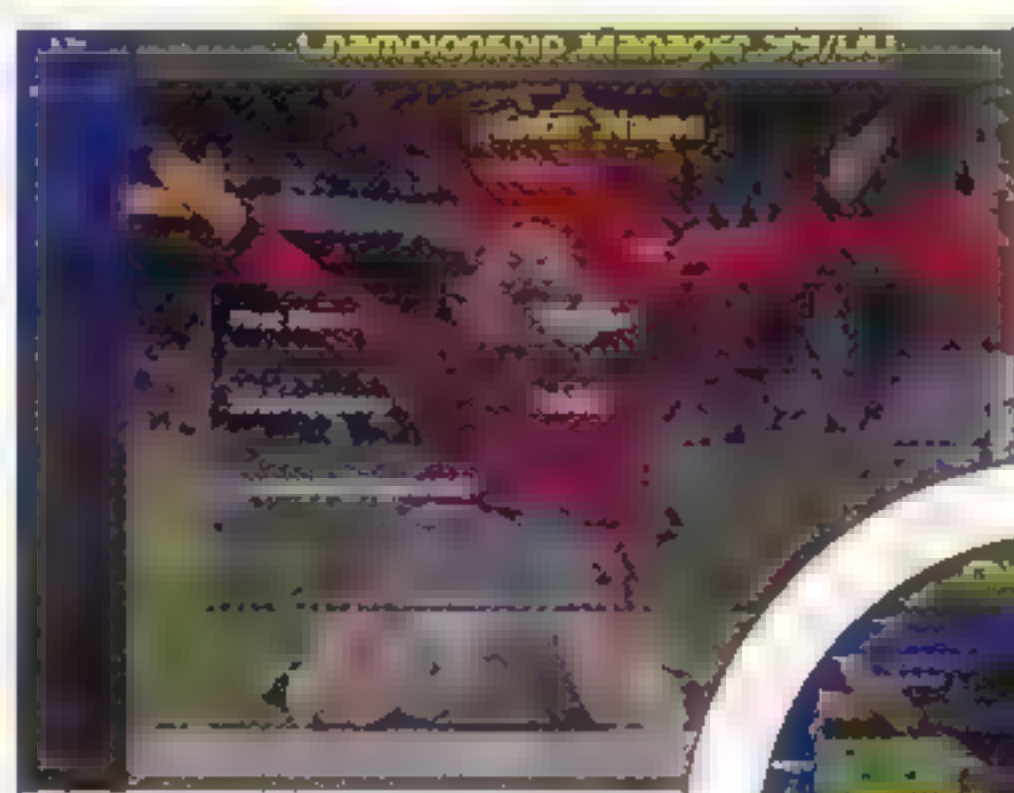


CHAMPIONSHIP MANAGER 2000

La începutul jocului ai posibilitatea de a alege între aproape toate campionatele mai puternice ale lumii, cel al României nefăcând parte dintre ele desigur.



| | |
|---------------------|-------------------|
| Producător | Sportsinteractive |
| Distribuitor | N/A |
| Tip Joc | Management fotbal |
| Apariție | Decembrie 1999 |
| Redactor | Cristi Radu |



conține mai mult de 27000 de oameni fiecare cu atributele și caracteristicile sale. Un jucător are de exemplu mai mult de 30 de atribute separate, în afara acestora mai existând altele care nu sunt direct accesibile din joc deși sunt folosite de către acesta. Ceea ce este cel mai important este că toate aceste atribute sunt folosite efectiv în calculul rezultatului unui meci. Atribute ca deposedare, marcaj etc. sunt foarte importante pentru un apărător bun în timp ce tehnica, dribling-ul și viteza sunt esențiale pentru un atacant.

În baza de date nu se găsesc numai jucători. Antrenorii și fizio-terapeuții sunt la fel de importanți pentru succesul echipei. Fiecare antrenor are trăsăturile sale, capacitatea sa de a lucra cu tinerii, nivelul de cunoștințe tehnice, tipul de formație de joc (4-3-3, 4-4-2 atac etc.) sunt la fel de importante în economia finală a jocului.

Contractele care se fac cu fiecare component al echipei în parte sunt foarte detaliate, mergînd



pînă la bonusuri pentru goluri și pase decisive. Felul în care jucătorii răspund la oferte se bazează pe multe variabile, de exemplu faptul că vrei să transferi un jucător din prima ligă într-a doua nu este în avantajul tău, se ajunge pînă acolo încît unui jucător să nu-i placă pur și simplu stilul de viață de la echipa ta (plecînd de la aspecte legate de naționalitate și limbă și pînă la pregătirea antrenorilor).

Un rol important pînă la semnarea contractului îl au scout-ii. Aceștia sunt angajați de către echipă și desemnați să urmărească campionatele în care avem interes, sau, general, o anumită zonă a lumii cum

Championship Manager 3 este cel mai bun simulator de management de fotbal care a ieșit vreodată pentru PC-uri. O să vină unii și o să spună că al lor e mai bun, ca celalalt arată mai bine, însă cel complet, cel mai ușor de folosit rămîne CM3. Iar Championship Manager 2000 este ultimul update la baza de date cu jucători și la modul de joc.

Unitatea de bază: oamenii.

Primul lucru pe care l-am descoperit cînd am început să joc pentru prima oară CM au fost dimensiunile imense ale bazei de date care conține jucătorii, antrenorii, doctorii și managerii de cluburi. În total CM2000





ponenta importantă, banii de bilete și banii câștigați din vânzarea articolelor promoționale. Rezultatele echipei au un efect direct asupra ordinului de mărime al acestor venituri.

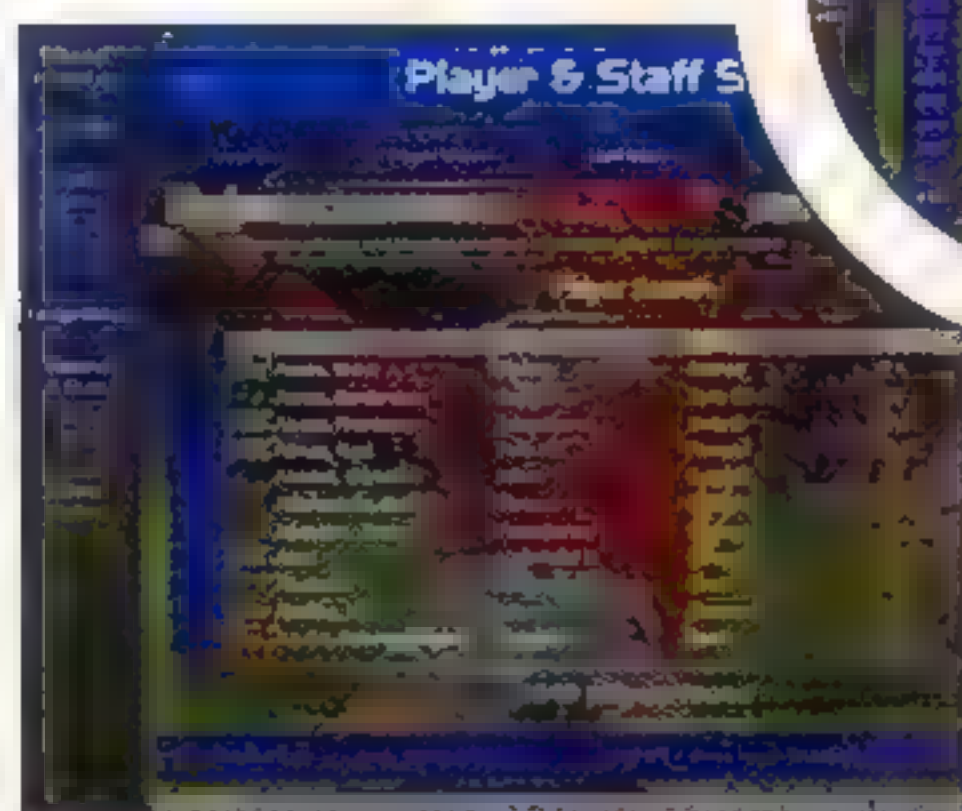
Unitatea de venit: Meciul

CM2000 poate surprinde pe mulți datorită faptului că nu are nici măcar animații, nu mai vorbim de grafica 3D. În rest controlul pe care îl ai asupra echipei ca antrenor este aproape total. La începutul meciului poți seta tipul formației de joc

(există peste 15 tipuri diferite) pentru ca apoi să intri în detalii de genul poziționării jucătorilor în fazele

nivelul fiecărui jucător. Aceștia pot fi controlați pînă în cel mai mic detaliu, de la cine pe cine ține, la poziția pe care o au în fazele de atac și apărare și zona în care pasează. Odata meciul pornit, poți observa în toate detaliile evoluția jucătorilor, în dreptul fiecăruia existînd informații asupra numărului de pase efectuate, cîte reușite, cîte șuturi la poartă și cîte pe poarta sau cîte deposedări reușite din cîte încercate, precum și o notă finală care reflectă evoluția jucătorului de pînă la momentul respectiv.

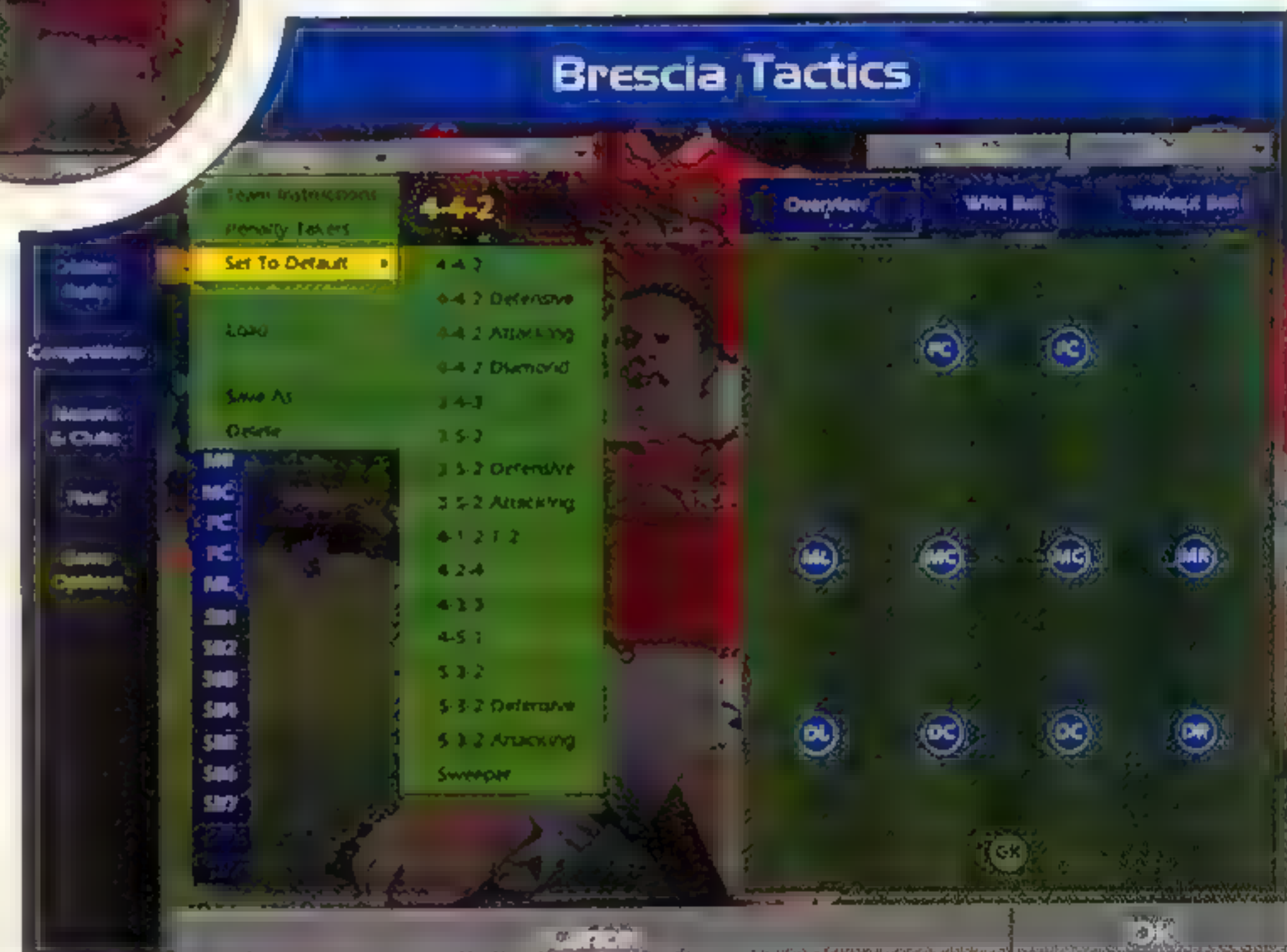
În partea de jos a ecranului sunt comentate fazele meciului, aceasta fiind o altă sursă prețioasă de informații asupra felului în care evoluează jocul. Simularea făcută de



ar fi Europa de Est. Poate părea un lucru inutil angajarea unei persoane într-un joc care să urmărească jucătorii cînd tocmai tu trebuie să faci așa ceva, însă este imposibil să urmărești evoluția tuturor celor 20000 de jucători. În plus, fiecărui scout îi spui sub forma unor filtre ce anume cauți, spre exemplu un mijloc ofensiv dreapta, pînă în 25 de ani, cu o creativitate și tehnicitate peste medie.

Unitatea de lucru: Liga.

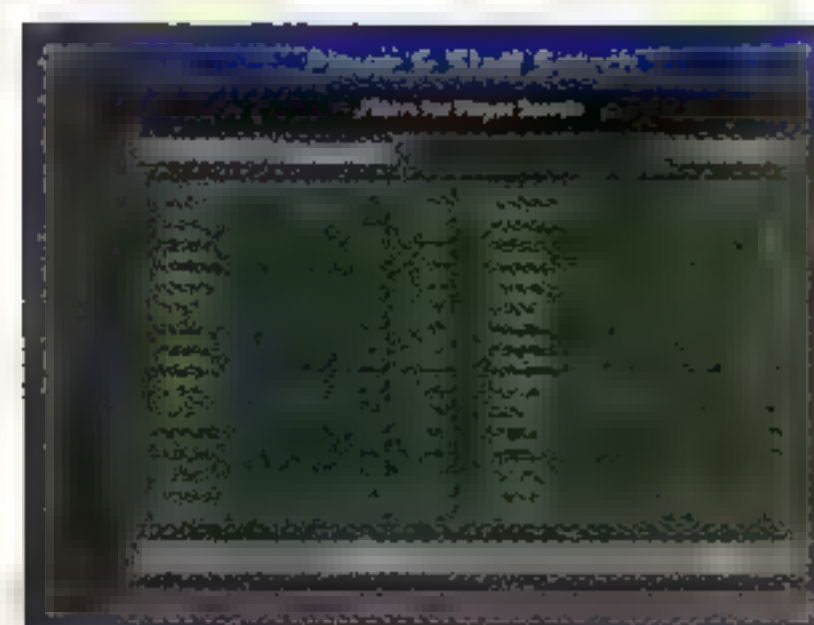
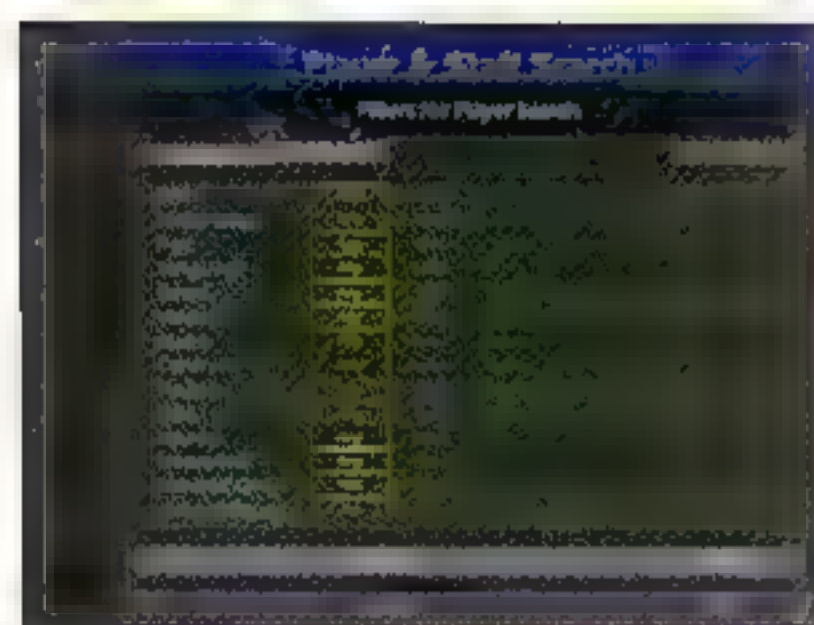
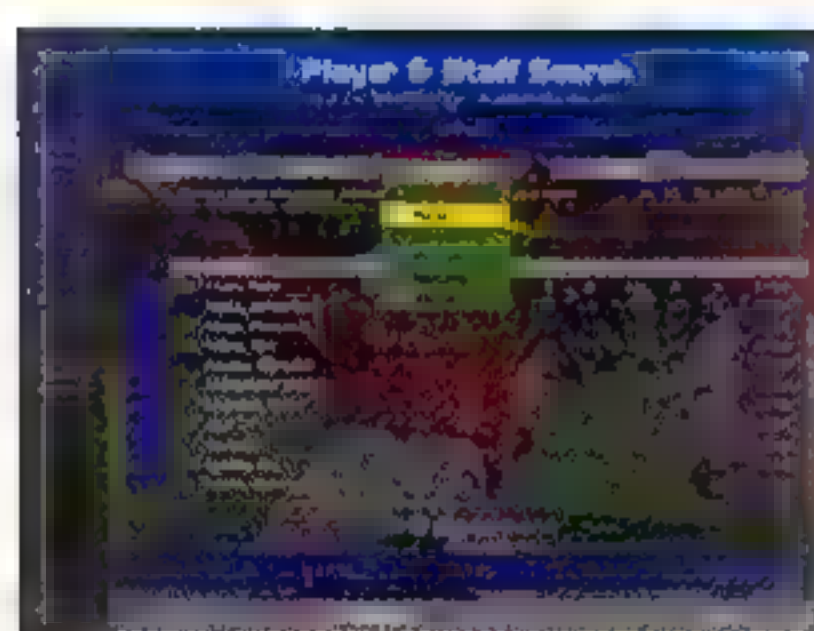
La începutul jocului ai posibilitatea de a alege între aproape toate campionatele mai puternice ale lumii, cel al României nefăcînd parte dintre ele desigur. Chiar dacă joci într-un singur campionat, pot fi pornite și celelalte pentru a urmări evoluția jucătorilor pe care eventual vrei să-i cumperi, evoluția acestora fiind controlată în background. Fiecare campionat are clasamentele și cupele sale, iar între diverși manageri de cluburi există o concurență continuă. Ca manager al clubului, poți angaja sau demite personal și jucători, poți selecta în detaliu tipul de antrenamente pe care trebuie să-l urmeze fiecare jucător în parte și poți seta stilul de joc al echipei în cele mai mici detalii. Unele jocuri de acest tip oferă cîteodată chiar mai mult decît atît, puțin să controlezi și ce se vinde la chioșcurile de pe stadioane. CM2000 nu merge atît de departe, însă veniturile care le ai au o com-



calculator ia în considerare toți parametrii, de la cele 30 de atribute ale fiecărui jucător pînă la felul organizării în teren, a moralului și condiției fizice.

În așteptarea Championship Manager 4.

Așteptarea poate să treacă neobservată, deoarece jocul efectiv te prinde chiar și în forma actuală. Nu știu dacă în mecanismul jocului se mai poate introduce ceva, probabil că CM4 va introduce în sfîrșit vizualizarea 3D a meciului și încă și mai mulți parametri de joc, dacă aceștia nu sunt de-ajuns. Atunci jocul va fi practic imbatabil în domeniul său.



| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|---|--|--|---|
| Finisaj: - Bază de date imensă - Foarte detaliat - Bine reprezentate meciurile din pdv statistic. | Procesor: P200 Video: DirectX | Memorie: 32Mb Hard: 100Mb | Go2net: 44 In timp: Link Recomandat http://www.cm3.com/ |
| | | | 9.0 Foarte bun |



THEME PARK WORLD

Acțiunea jocului și permanentele probleme care apar te vor ține mereu în priză.



Impresionant de omuleți nemulțumiți.

Acolo și mai departe

Theme Park World nu este cum numele o spune un parc ci nu mai puțin de 4. Dacă nici 4 nu va sunt suficiente, add-on-urile ce vor începe să vină de la Bullfrog

Luăm în considerare de la Bullfrog, luată cu jocul Theme Park World, Space Zone, Lost Kingdom și Halloween

de la Bullfrog, luată cu jocul Theme Park World, Space Zone, Lost Kingdom și Halloween. Chiar dacă elementul motivational este desuși de sărat, să distingi a ceea ce este ieșirea din scop, să faci sau să atragi, să atragi sau să atragi.



jocului și permanentele probleme care apar te vor ține mereu în priză.

Aparență și esență

Abordarea grafică ce a fost aleasă pentru Theme Park World poate înșela în primul moment. Chiar dacă are un aer copilăresc, jocul nu se complăce în această situație, fiind complex și totodată captivant. Până și setarea unei singure atracții poate fi o sarcină serioasă de cap, varierea parametrilor de posibilitățile de câștig, prețurile, prețurile de înțelegere sau câștigarea de rezultate se pot varia excelent și exhaustiv. Multitudinea de combinații de setate pentru toate aparatele din parcul tău, de atracții, sporita jocului și pe măsură ce noi și noi distracții sunt descoperite, complexitatea acțiunii crește, făcând necesar să fii mereu atent la evoluția fiecărei atracții sau fiecărui tip de magazin în parte. Timpul petrecut

| | |
|---------------------|------------------------|
| Producător | Bullfrog |
| Distribuitor | Bullfrog |
| Tip joc | Simulator de strategie |
| Apariție | Ianuarie 2000 |
| Redactor | Camil Petrian |



În 1994 vedea lumea la monitorul unui computer. Dintre cele mai atractive, originale și de atunci bine vândute jocuri ale firmei Bullfrog, Theme Park te pune în postura de manager al unui parc de distracții pe care trebuia să-l construiești după propria ta viziune, bucată cu bucată, punând alături fiecare parte de drum sau fiecare atracție pe care o considerai interesantă. Theme Park World vine să continue de unde Theme Park a rămas, cu un engine 3D nou nout, un nou set de atracții și un număr





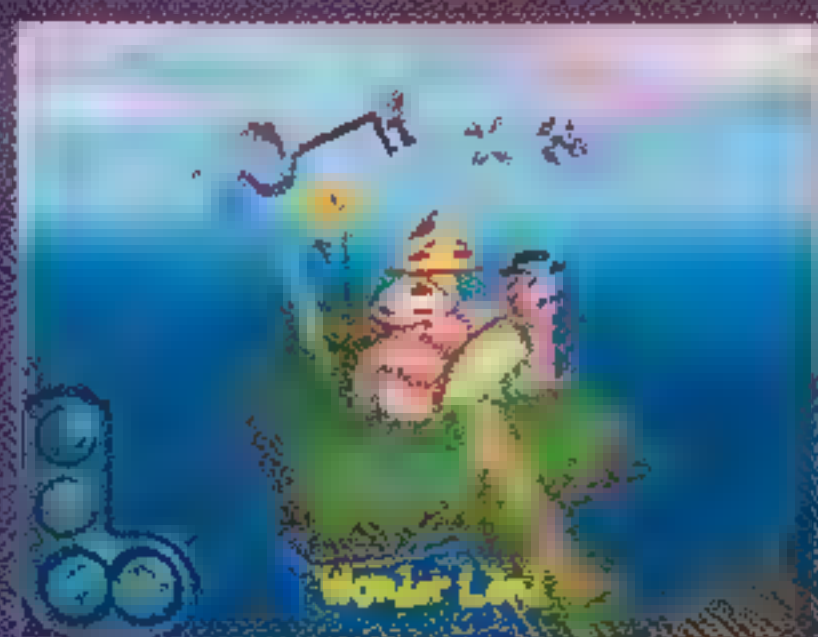
umar

te stăruiește la generațiile următoare, înmulțumire directă de la joc, satisfacțional și în joc, care prin chela pe jocul următor. Din păcate, există un sistem direct de însușire fiecărui vizitator, acesta neputând fi accesat printr-un simplu click ci doar prin meniul informational al jocului.

Theme Park World te pune în postură de a-ți construi parcul 3D al visurilor tale. Excelentul său engine ce îți permite vederea din orice pozitie ca și posibilitatea de a te da în fiecare cursa pe care ai construit-o crează o interesantă interacțiune cu mediul în jurul tău. Ajuturi de construcție, atât la nivel de resurse, cât și la nivel de timp, te aduce, este un lucru deosebit rămîne ca de aici înainte să va convingeți voi singuri jucînd Theme Park World.



Micutili omuleti vor fi inca o data principalii tai "inamici" in lupta pentru obtinerea celui mai apreciat parc. Modul in care vei organiza curatenia parcului sau patrularea sa, cum vei impiedica potentialele infractiuni sau cum iti vei aranja animatorii vor fi esentiale pentru pastrarea vizitatorilor intr-o stare cit mai buna. Starile lor vor fi in fiecare moment reflectate de buline aflate deasupra capului lor care



| IMPRESII FINALE | | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|--|--|---|--------------------|-----------------------------------|
| Plusuri: - Engine 3D Design-ul parcurilor Posibilitatea de a adauga parcuri noi. | Procesor: P200/P2-300 Video: 4 Mb | TPW Roller Coaster T Theme Park | | 9.0 Excelent |
| Minusuri: Doar 4 parcuri - Nu foarte multe îmbunătățiri (ca joc) față de TPW original. | Memorie: 32 / 64 Mb Hard: 300Mb | Geznet 39 | In timp | |
| | | Link Recomandat http://www.ea.com/ | | |



UNREAL TOURNAMENT

La început nu poți juca decât deathmatch însă mai târziu ai posibilitatea de a alege între alte 3 moduri de joc, Capture The Flag, Domination și Assault.



Producător

GT Interactive

Distribuitor

GT Interactive

Tip joc

3D Shooter

Apariție

Decembrie 1999

Redactor

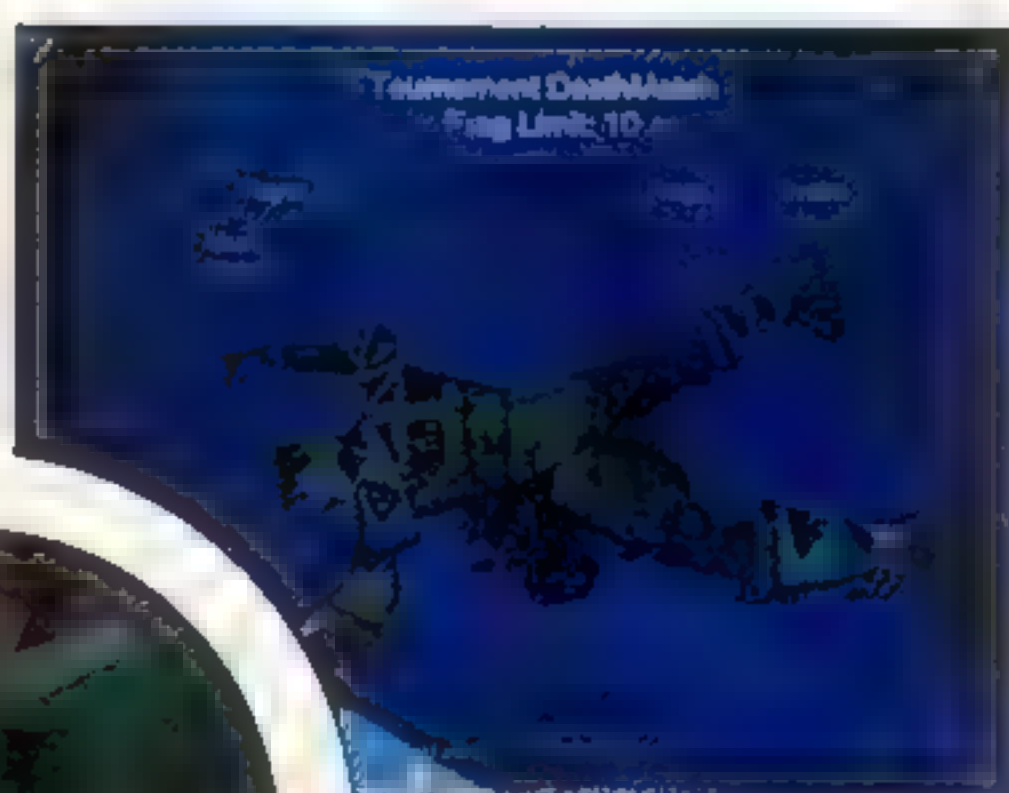
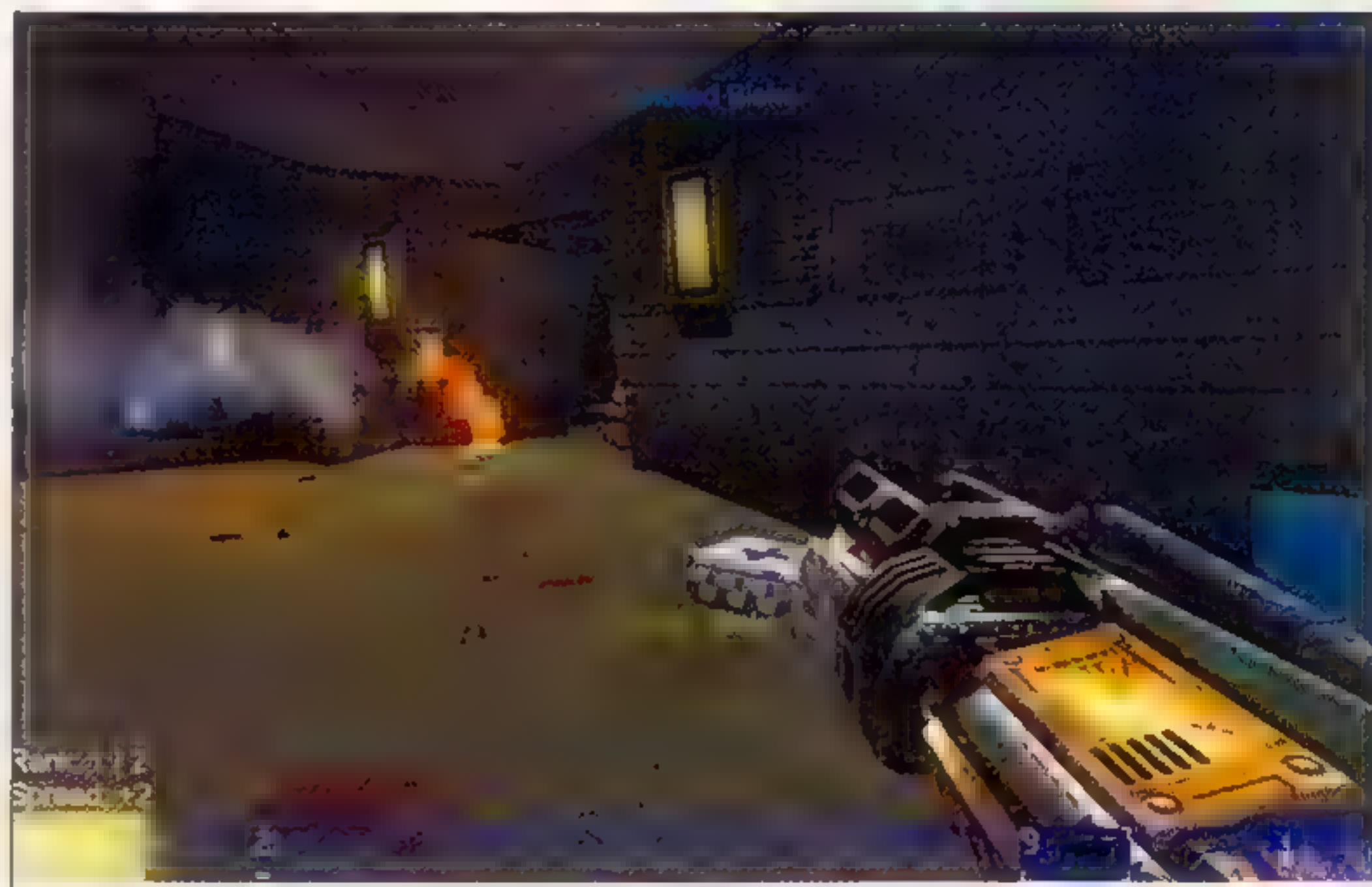
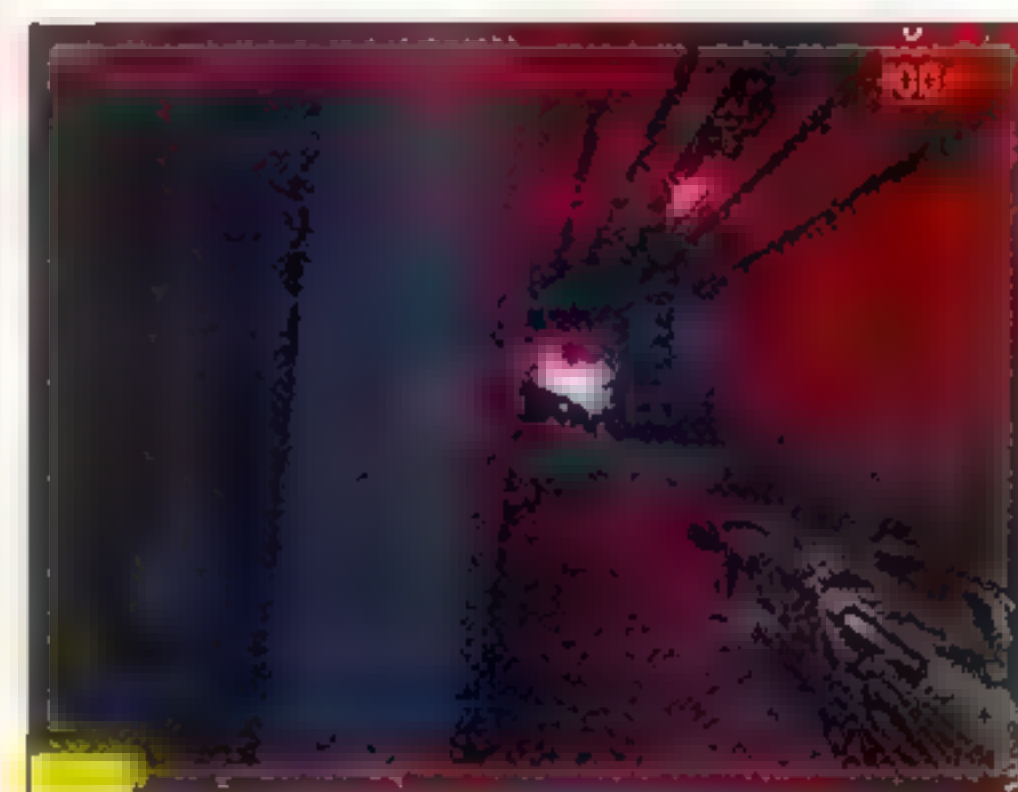
Cristi Radu

De acum vechea rivalitate UT vs Quake3. Cele mai puternice 3D shootere încearcă să-și creeze propria comunitate, proprii fani, fiecare parte încercând să-și etaleze atuurile și să sublinieze cât de lameri (cei care se bagă fără să știe despre ce e vorba) sunt ceilalți. Va fi interesant de urmărit cine va câștiga până la urmă din aceasta confruntare. După toate probabilitățile datorită faptului că ambele jocuri au punctele lor forte, diferite, comunitățile se vor dezvolta în continuare pe trasee diferite ce se intersectează din când în când, și asta nu numai la turneele organizate prin i-cafe-uri...

Primul lucru care este evident este mișcarea masivă a jocurilor, a 3d shooter-elor în particular, către rețea și Internet. Unreal Tournament, ca și Quake3 au modulele de single-player concepute ca o încălzire pentru adevăratele confruntări de pe rețea cu oponenți umani. Pentru aceasta sunt introduși pentru

prima oară, în mod oficial, boți controlați de calculator, care încearcă să imite cât mai bine comportamentul uman.

Single-Player-ul la Unreal Tournament constă într-o serie de nivele (24 la număr) din ce în ce mai grele, în care ai de înfruntat un număr din ce în ce mai mare de boți a căror agilitate și



inteligentă crește în timp. La sfârșit se presupune că ai devenit suficient de puternic pentru a face față unor jucători umani pe net.

Posibilitățile de alegere a caracteristicilor și trasaturilor personajului cu care joci de la început sunt destul de diverse pentru a oferi peste 300 de variante ceea ce ar trebui să fie de ajuns într-o primă etapă. În mod sigur vor apare modificări ulterioare, create chiar de către comunitatea UT, care vor particulariza clanurile prin

aspectul jucătorilor.

La început nu poți juca decât deathmatch însă mai târziu ai posibilitatea de a alege între alte 3 moduri de joc, Capture The Flag, Domination și Assault. Deathmatch-ul este cel mai cunoscut mod de joc, fiind și cel mai vechi, în principiu nu ai decât să-l omori pe toți cei pe care îi întâlnești în cale, fără nici un pic de ezitare. Deathmatch-ul devine foarte interesant față de ceea ce eram obișnuiți până acum pe nivelele mari, cu spații deschise și design complex, deoarece aici sniper-ii pot intra în acțiune și nu mai contează prea mult cât de bine sari sau cât de bun jucător ești.

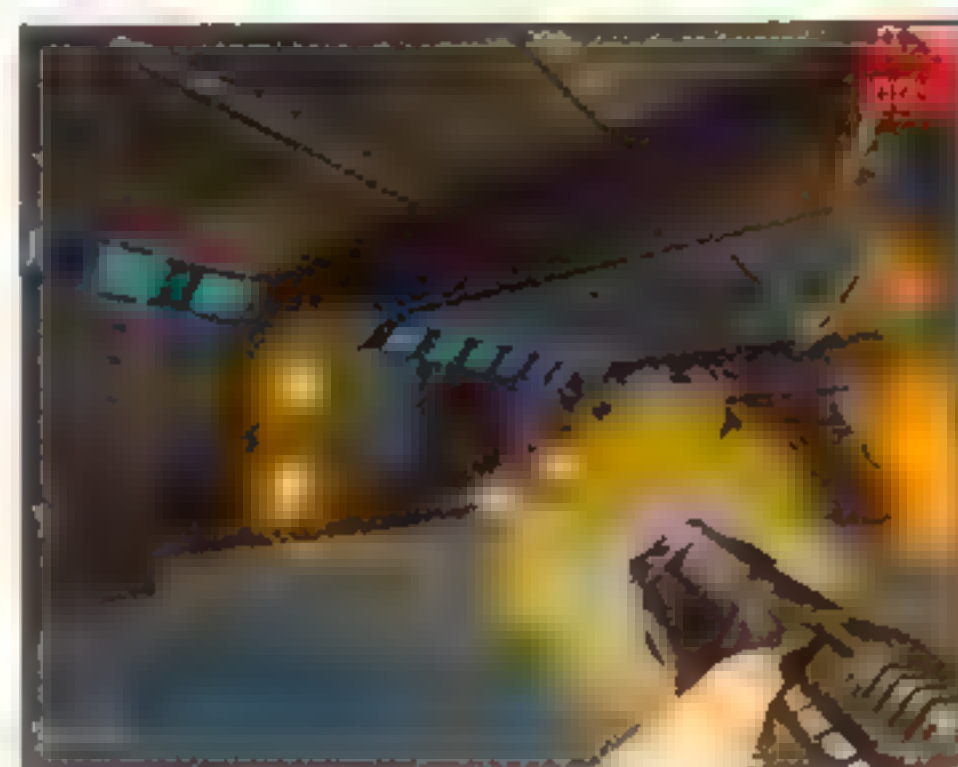
Capture The Flag, sau capturarea steagului echipei adverse este un alt mod de joc care a devenit oficial odată cu Quake3 și UT deși există de mai mult timp. CTF-ul este primul tip de joc care se poate juca pe echipe, de obicei echipa roșie și echipa albastră (încă nu există variante cu mai





joc, pe hartă sunt stabilite mai multe zone de control, inițial neutre, dar care pot fi capturate pe rând prin atingerea unei anumite poziții centrale. La fiecare 5 secunde punctajul personal crește în funcție de zonele controlate. Strategiile care se aplică în acest caz sunt foarte diverse, în primul rând trebuie să cunoști foarte bine harta pentru a ajunge într-un timp cât mai scurt dintr-o zonă în alta (din acest punct de vedere Domination este unul dintre cele mai extrem-e moduri de joc, în fiecare moment

mult de 2 echipe) aceasta presupunând o tactică și strategie mult mai complexă decât în DM. Primul lucru foarte important într-un meci CTF este capacitatea de a da ordine sau de a comunica cu partenerii din echipă. În momentul când joci în rețea cu prieteni umani acest lucru se poate realiza ușor prin strigate scurte, guturale, cunoscute mai bine ca vorbire, fie direct fie prin intermediul unui program de transmitere a vocii prin rețea gen RogerWilco. În cazul botilor lucrurile se complică deoarece aceștia trebuie să recunoască mesaje scurte, tastate prin bind-uri. În Unreal Tournament există multe astfel de comenzi, care pot desemna bot-ul care te însoțește pentru capturarea steagului advers, bot-ul care rămâne în bază pentru apărarea propriului steag, precum și alte multe comenzi ce pot fi date printr-o simplă apăsare de taste. Poți foarte ușor să te obișnuiești ca botii să-ți asculte ordinele fără să crînească ceea ce nu este



foarte realist în vederea unor meciuri cu oponenți umani. Încă nu reușesc să-mi dau seama care sistem de dat ordine este mai bun, cel din UT sau Q3, la prima vedere UT-ul pare mai dezvoltat, însă în Q3, chiar dacă nu există o interfață suficient de detaliată ca la UT, există un limbaj cu un vocabular bogat, prin intermediul căruia se pot crea fraze întregi cu care te poți adresa botilor ceea ce ar însemna teoretic o flexibilitate mai mare în darea comenzilor.

Domination este un stil nou de luptă introdus de UT în exclusivitate, deși vor apărea cu siguranță variante și în Q3 dacă va avea succes. În acest mod de

fiind în mișcare contra cronometru pentru a ajunge la o nouă zonă de control) însă fără a pierde din vedere zonele deja controlate. Problema e că nu vei putea controla încontinuu toate zonele așa că la început trebuie să-ți faci o listă de priorități.

În Assault, alt mod de joc introdus în premieră de Unreal Tournament, trebuie să cucerești practic baza apărată de cealaltă echipă. Cucerirea propriu-zisă se termină odată cu îndeplinirea unei misiuni (de exemplu apăsarea unui buton), însă drumul până acolo trebuie să treacă prin foc și pucioasă. Practic, în acest tip de joc, strălucește cel mai tare motorul grafic de la Unreal. Posibilitățile arhitecturale



permit crearea unor hărți interesante de Assault, cum ar fi cea din tren-ul în mișcare sau cea cu șalupa ancorată la ponton.

La sfârșitul fiecărui meci sunt create adevărate statistici, foarte detaliate, asupra felului în care ai jucat. Procentaje, tipul de armă cu



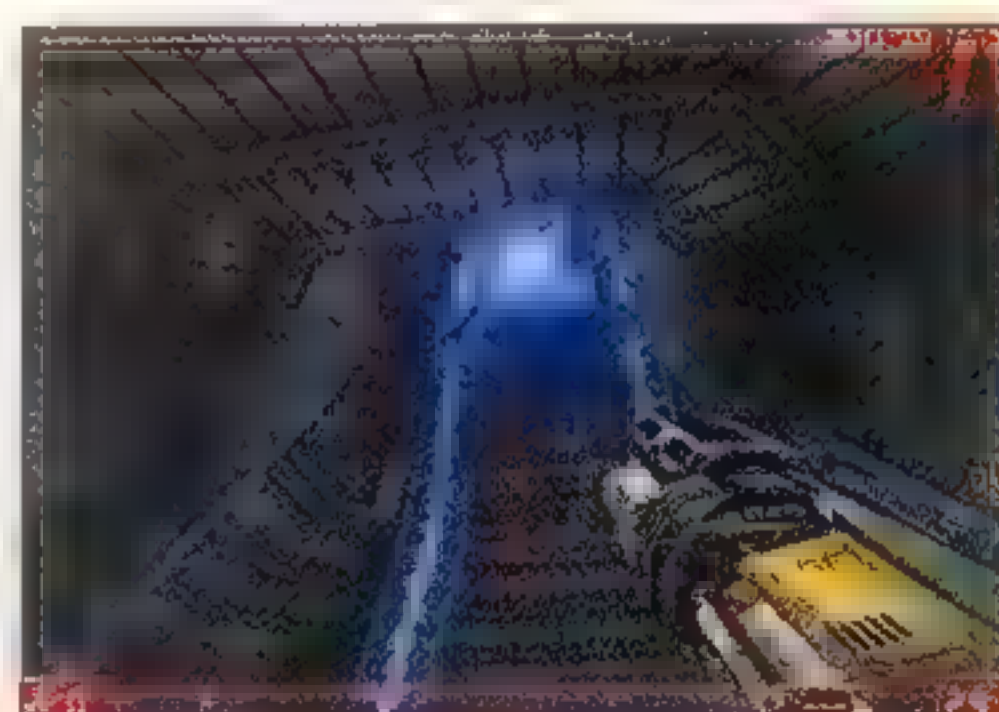
care ai făcut cele mai multe frag-uri (puncte obținute prin diverse metode de joc), în sfârșit un fel de pagină de web de la www.nba.com. Deși pare un lucru nesemnificativ, acest lucru atrage greu în balanța deosebirilor față de Quake 3 (care nu are încă un astfel de sistem deși nu e greu de implementat) deoarece te motivează să devii mai bun, prin întrecere cu rezultatele tale anterioare sau cu cele ale altor jucători.

Interfața UT a suferit cele mai mari modificări față de Unreal-ul original. Este mult mai profesională acum, seamănă mai mult cu o aplicație Windows, ceea ce nu este neapărat ceva

atrăgător însă sigur este foarte ușor de folosit. La nevoie, pentru hack-uri mai puternice de jucători înrați, se poate accesa oricând terminalul jocului în care se pot da direct comenzi de setare a parametrilor graficii, ai-ului și a tuturor componentelor jocului. UT-ul nu este la fel de apropiat de programatorii amatori ca Quake3. Se pot face mod-uri noi (tipuri de joc modificate) însă acestea sunt variații pe aceeași temă cu modificări semnificative la variabilele de lucru și eventual, mai greu dar nu imposibil, la grafică.

Engine-ul Unreal, deja ajuns la maturitate destul de repede, se află în acest moment într-o versiune finală. Orice modificări ulterioare nu vor mai fi oficiale (următorul engine de la Epic va fi complet nou), suprafețele curbe care există în Quake3 și care reprezintă principalul avans în tehnologia 3D nu vor apărea în

Unreal Tournament însă aceasta lipsă este compensată de o viteză de mișcare foarte bună, și ceea ce e cel mai important, posibilitatea accesului la o libertate arhitecturală de invidiat. În primul rând spațiile deschise sunt mult mai mari decât în Quake3, fiind adecvate pentru armele disponibile, iar posibilitățile amplasării de cutii și diverse obstacole în nivele este foarte bine folosită iarăși prin contrast față de Q3. O deosebire importantă este și posibilitatea utilizării unei arme în mai multe moduri prin butonul de alternate fire (proiectile sau rază gen thunderbolt) sau tragerea simultană a 4 proiectile cu rocket launcher-ul. La un joc cu o astfel de greutate nu este de mirare că muzica și sunetele sunt de cea mai bună calitate. Nici o surpriză aici, cel mult una plăcută. Pe care sper să o aveți și voi atunci când veți juca Unreal Tournament.

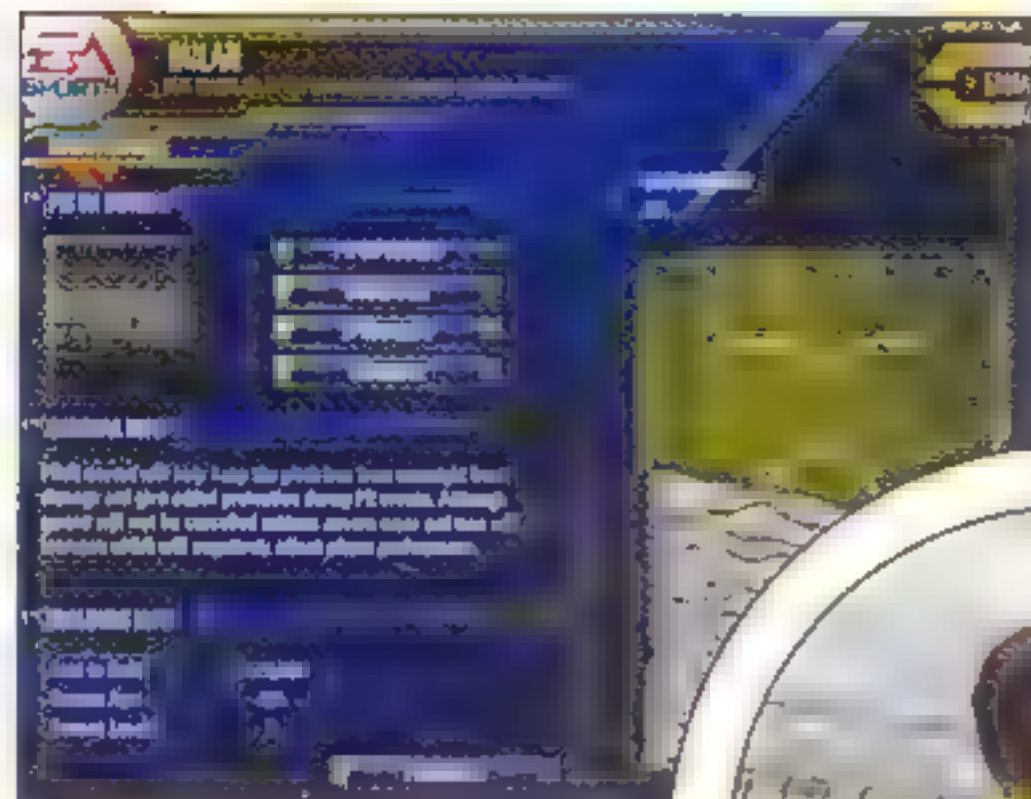


| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|--|---|---|--------------------------------|
| <p>Procesor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arme excelente cu mai multe moduri de foc - Nivele bine realizate - Joc atractiv | <p>P233 / P2300</p> <p>Video</p> <p>DirectX</p> | <p>Unreal Tournament</p> <p>Quake 3 Arena</p> <p>HL OP</p> <p>Go2net</p> <p>In timp</p> | <p>9.7</p> <p>De excepție.</p> |
| Nu are minusuri evidente | <p>32 / 128 Mb</p> <p>Hard</p> <p>190Mb</p> | <p>56</p> <p>Link Recomandat</p> <p>http://www.unrealtournament.net/</p> | |

FOOTBALL MANAGER 2000

Posibilitățile de setare ale echipei și jucătorilor sunt destul de ridicate, existînd tendințe de joc ce pot fi imprimate echipei sau fiecărui jucător.

| | |
|--------|---------------------|
| DETAII | Producător |
| | EA Sports |
| | Distribuitor |
| | Best Computers |
| | Tip Joc |
| | Manager Fotbal |
| | Apariție |
| | Decembrie 1999 |
| | Redactor |
| | Camil Perian |



Manager-urile de fotbal s-au zbatut întotdeauna să rivalizeze ca grafică cu jocurile obișnuite de fotbal. FA Premier League Football Manager 2000, pe numele său complet, reușește un pas important în acest domeniu, avînd și un sistem de manageriat destul de rezonabil ca realizare și atracție oferită.

Manager pentru noi și voi

Chiar dacă numele o spune FAPLM2000 nu este un manager restrîns la liga engleză de fotbal putînd aborda și alte ligi atît inferioare cît și superioare din Scoția, Germania, Italia, Spania, Franța și Olanda. Din aceste țări și nu numai sunt posibile permanente transferuri de jucători iar pentru un plus de realism, disponibilitatea acestor jucători în a ții se alătura depinde de echipa pe care o conduci și de valoarea ei deci nu te aștepta să construiești un al doilea Chelsea în divizia B prea ușor.

Oameni în timpul muncii

Urmînd o tradiție a manager-urilor bine întipărită, FM2000 se axează foarte mult pe oferirea a cît mai multe informații despre jucatori. Cum puteți vedea și din imagini un număr impresionant de caracteristici au fost sintetizate, oferind o provocare destul de importantă în alegerea celui mai bun jucător pentru un anumit post sau care să se încadreze cel mai bine schemei tale. Încadrarea va fi și cu atît mai dificilă cu cît vei utiliza facilitățile oferite de joc, de a asig

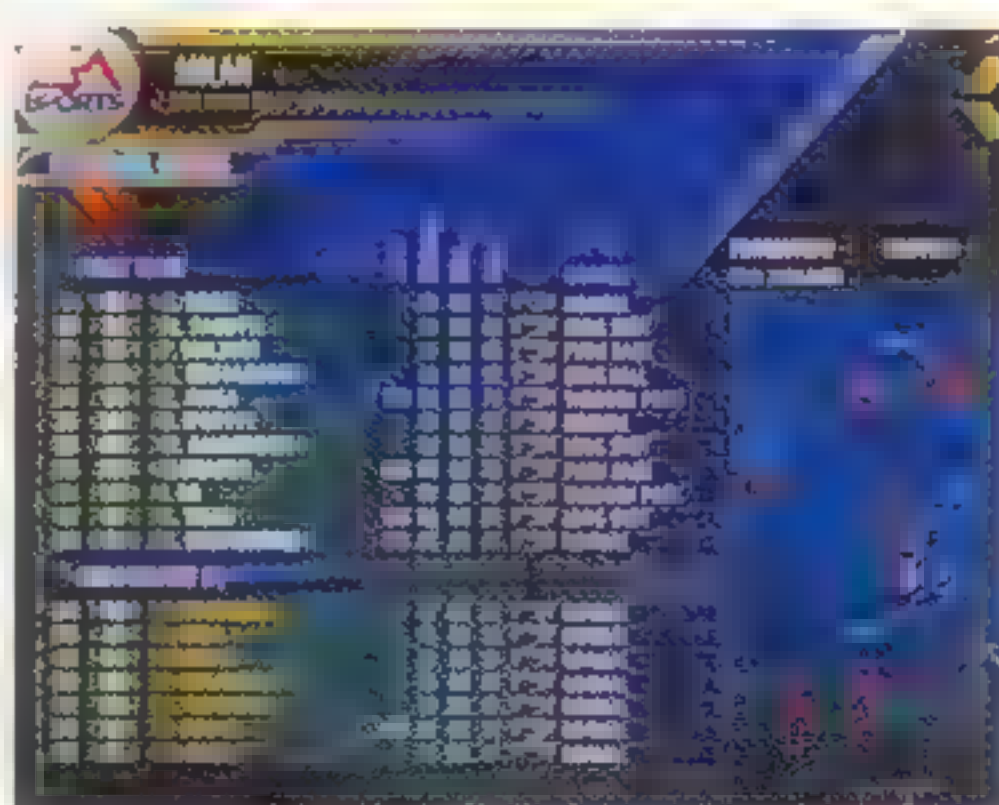
extreme sau a susține jucători în acțiuni de apărare sau atac. De altfel, posibilitățile de setare ale echipei și jucătorilor sunt destul de ridicate, existînd tendințe de joc ce pot fi imprimate echipei sau fiecărui jucător în parte sau scheme de joc destul de variate.

Partea la care jocul nu stă foarte bine este reprezentată de umplerea timpului disponibil între



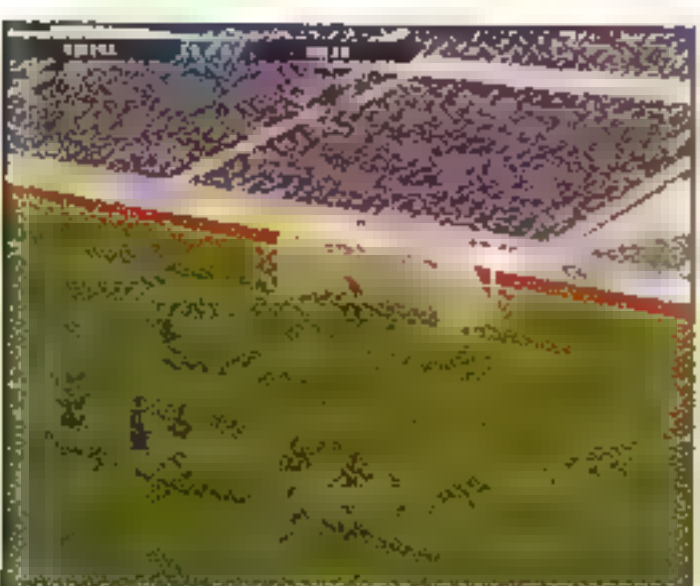
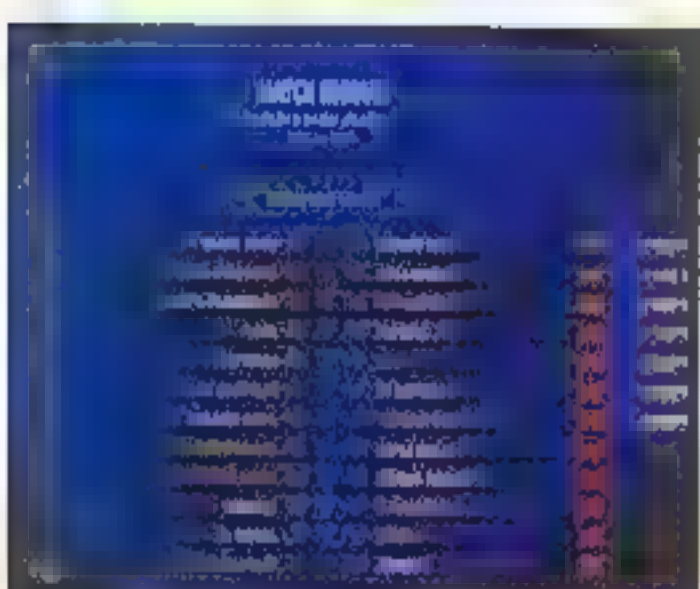
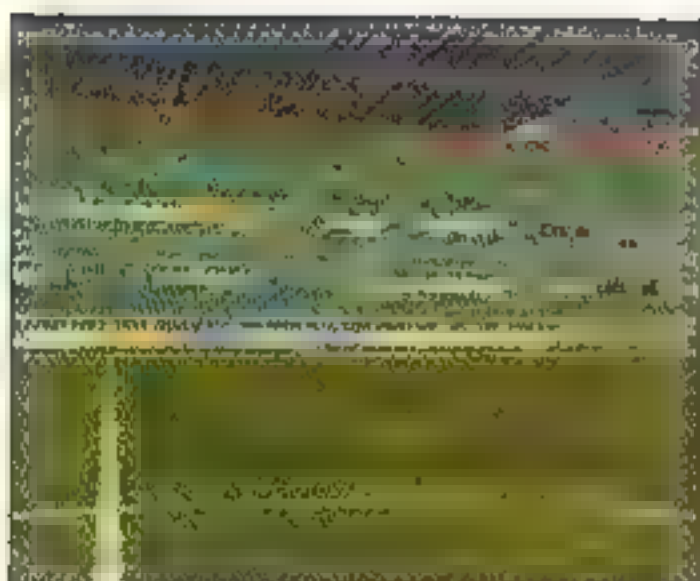
meciuri, posibilitățile ridicate de configurare a terenului și construire de noi clădiri nefiind susținute de opțiuni de gestionare reală a magazinelor, planurilor de viitor ale clubului sau management al clubului în general.

Pe ansamblu FAPLM2000 este un joc bun de management și soluția cea mai bună aflată la noi în țară la ora actuală. Pînă va apărea și la noi de vînzare Championship Manager 2000 avem un joc bun cu care să ne delectăm.



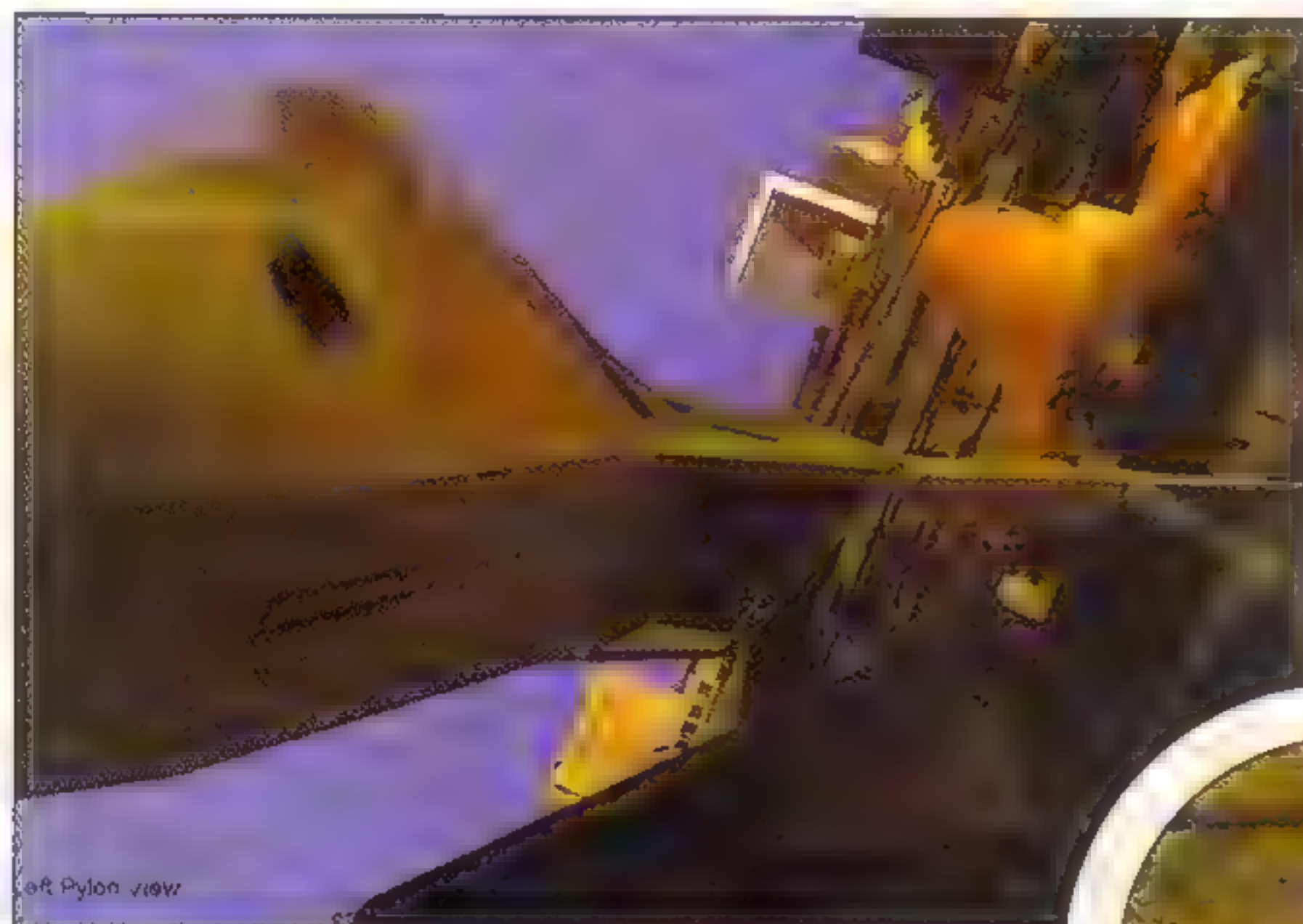
fiecărui jucător o anumită sarcină în teren acestea variînd, de la a trage de la distanță la a acoperi anumite zone, a sprinta pe

| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|---|--|--|---|
| Procesor - Multe campionate - Joc 3D - Manageriere bună a echipei | Procesor P166/P200 Video 2 Mb | Memorie 32 / 64 Mb Hard 150/800Mb | GoTrack 24 Link Recomandat http://www.ea.com/ |
| 8.0 Recomandat | | | |



JANE'S USAF

USAF permite zborul pe mai multe avioane, sacrificând într-o anumită măsură calitatea pentru cantitate.



player. Partea de rețea este standard (cu misiuni cooperative și lupte pe echipe, pînă la 16 jucători) deocamdată, urmînd ca integrarea în World War să se facă la o dată ulterioară. Cred însă că jucînd USAF ne putem face o idee despre concepția simulatoarelor viitoare ce i se vor alătura.

Tradiție

USAF face parte din categoria simulatoarelor "ușoare" de la Jane's, alături de titluri ca US



Producător

Jane's CS

Distribuitor

EA/Best Computers

Tip Joc

Simulator avioane

Apariție

A apărut

Redactor

Dan Dimitrescu

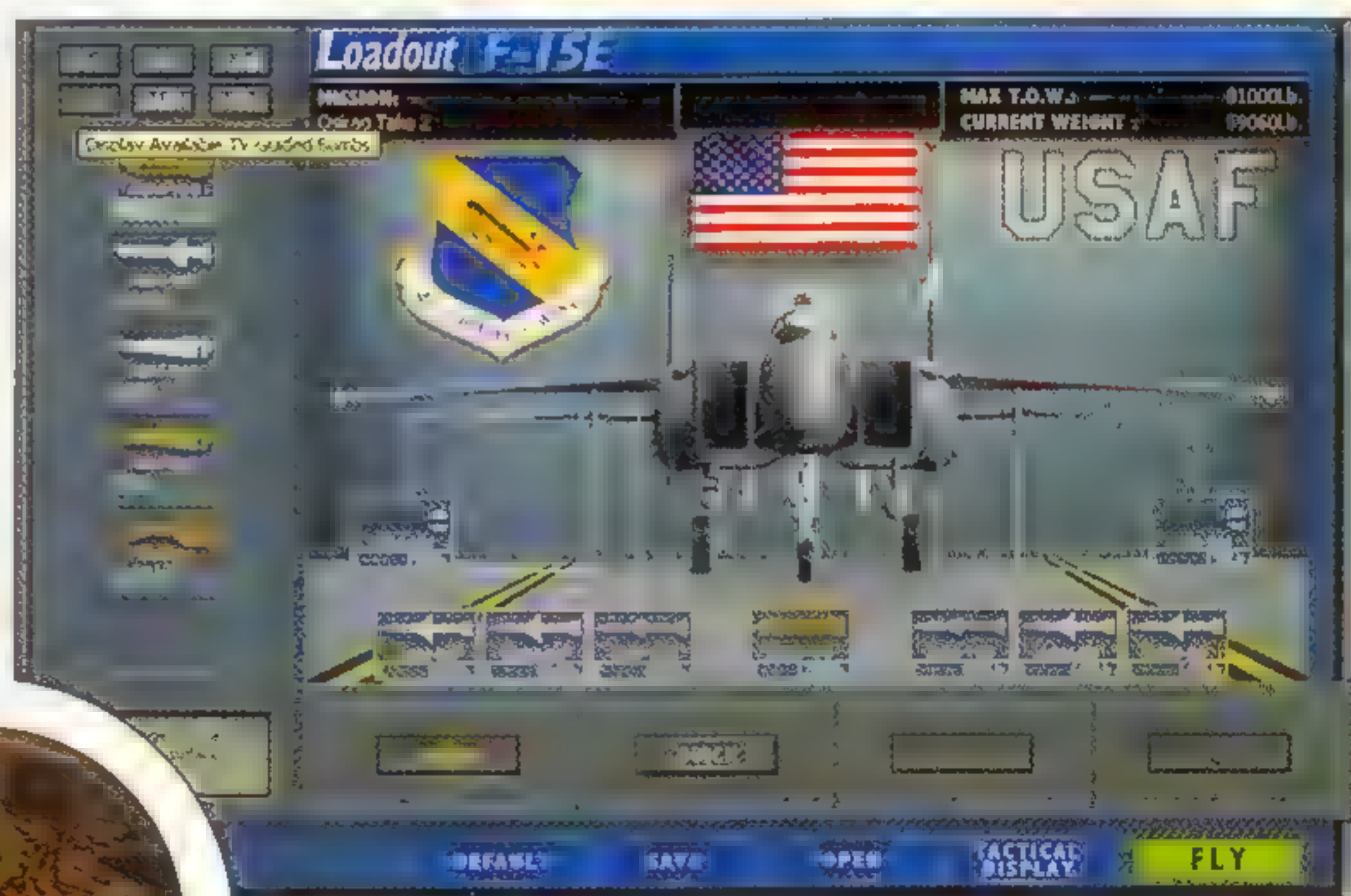
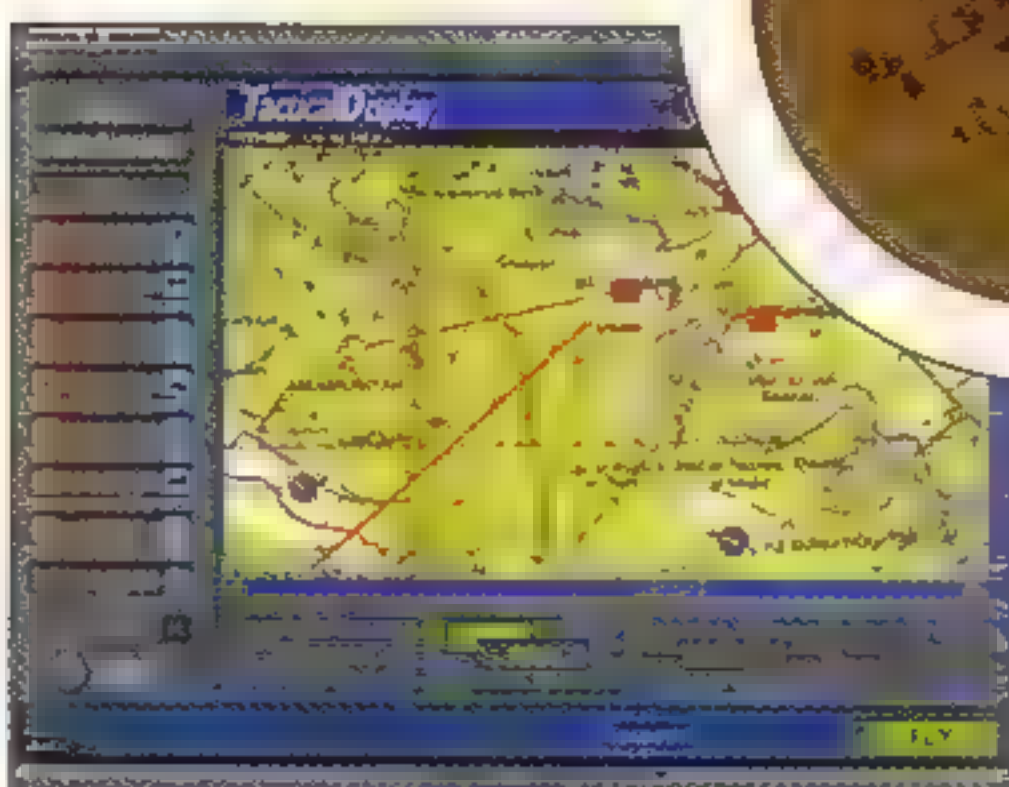
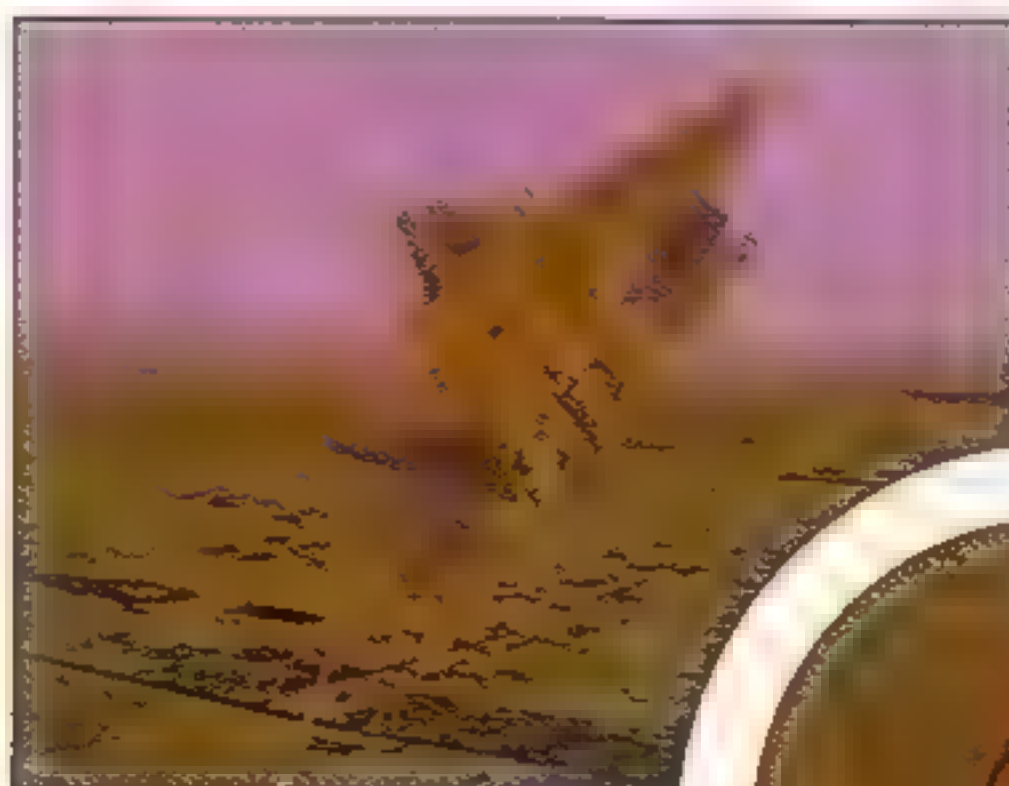
Cîmpul de bătălie virtual a fost întotdeauna unul din visele cele mai de preț ale simulatoriștilor. În acest moment există două companii care ne fac promisiuni că vor realiza așa ceva în viitorul apropiat. Una este Playnet cu World War 2 Online, iar cea de-a doua Jane's Combat Simulations cu proiectul World War. Ei bine, prima parte a acestuia din urma tocmai a ajuns în mîinile noastre, sub forma lui USAF.

Deși cîmpul de bătălie virtual este un concept multiplayer, USAF este în esență un joc single



alcatuită în principal din foști și actuali piloți militari israelieni. Cu experiența lor și a celor de la Jane's, plus suportul financiar al Electronic Arts, e greu să se dea greș.

Ca și predecesorii sai, USAF ne permite să zburăm pe mai multe avioane, sacrificînd într-o anumită masură calitatea pentru



Navy Fighters sau Israeli Air Force.

Trebuie însă să menționăm că realizatorii sai, Pixel Multimedia, nu sunt responsabili decît pentru ultimul produs din seria amintită, care este net superior calitativ celorlalte. Echipa are potențial, fiind

cantitate. Nu poți compara modelarea avionului F-15E din USAF cu cea din Jane's F-15, dar totuși obținem o imagine credibilă a zborului și luptei pe avioanele modelate. Fanaticii realismului care nu accepta compromisuri ar face mai bine totuși să evite acest joc, pentru ca exista simulatoare mult mai bune pentru ei.



operații (Vietnam, Irak, deșertul Nevada și Germania) foarte amănunțit. Problemele care existau în IAF au dispărut, iar norii au devenit 3D. Cu cât aveți un procesor și o placă video mai bună, jocul va arăta mai bine, existând și detalii speciale pentru Pentium III.

Dar, din păcate...

Ca la toate simulatoarele Jane's de acest tip, cea mai slabă parte este organizarea misiunilor. Există un editor de misiuni limitat, dar în rest ești obligat să te mulțumești cu misiunile concepute de ei, reduse oricum ca număr. Campaniile sunt liniare (Vietnam și Golful Persic) și semi-dinamice (Germania și Nevada), deci nu se pot compara cu oferta unui Falcon 4.0. Întotdeauna mi s-a părut că simplificarea simulatorului nu tre-

Unul din atu-urile USAF este numărul mare de avioane pe care poți zbura. Datorită acestora jocul devine mai variat, dar partea proastă e că nici un avion nu va căpăta atâta atenție cât în alte simulatoare.

Avioane puse la dispoziție de USAF:

**F-105D Thunderchief
F-4E Phantom 2
F-16C Falcon
F-15C Eagle
F-15E Strike Eagle
A-10A Thunderbolt 2
F-117A Nighthawk
F-22A Raptor
Mig-29 Fulcrum**



buie să fie însoțită neapărat de simplificarea misiunilor și a campaniilor. În USAF misiunile au o structură asemănătoare cu IAF, adică poți să abordezi angajamentele din punctul de vedere al diferitelor escadrelor implicate, dar complexitatea lor lasă de dorit.

Oricum, evoluția acestui joc merită urmărită, datorită legăturii cu proiectul World War.

Și excelență

Ținând cont că jocul nu se vrea hiper realist, nu trebuie să-i căutăm nod în papură legat de acest aspect. Există multe compromisuri, cum ar fi design-ul carlingilor - mult mai modern decât în realitate (să vadă piloții noștri cum arată un Mig-29 ...), menite să facă jocul accesibil și interesant unui număr cât mai mare de jucători.

Să nu credeți că un avion din USAF poate fi condus doar cu două taste. Există multe elemente de realism, iar sistemele de bord au o oarecare complexitate. Manualul jocului și misiunile de antrenament sunt mai mult decât necesare pentru un pilot începător, chiar dacă există anumite erori în redactarea lor.

Motorul grafic al jocului este unul dintre cele mai bune, cred eu, la ora actuală. Texturile de pe teren folosesc imagini stereoscopice din satelit, recreînd cele patru teatre de



| IMPRESII FINALE | CERINȚE | COMPARAȚII | APRECIERE |
|----------------------------|-------------------|---|------------|
| Plusuri | Procesor | Jane's USAF | 8.0 |
| - Grafică | P2-266/120 | Falcon 4.0 | |
| - Balansul realism-acțiune | Video | F22 Lightning 3 | |
| - Număr mare de avioane | 4 Mb 3D | | |
| Minusuri | Memorie | Go2net | Bun |
| - Design-ul campaniilor | 32 Mb | In timp | |
| - Număr redus de misiuni | Hard | Link Recomandat | |
| - Controlul wingman-ilor | 550 Mb | http://www.janes.ea.com | |

Inserenti

| | | |
|-----------------|----|------------------------------|
| Romas Comercial | 2 | Distribuție Leadtek |
| Best Computers | 3 | Jocuri PC |
| Happyline | 7 | Acces internet |
| Kappa | 9 | Acces internet |
| Mobile Comm | 11 | Revista Mobile Comm |
| XtremDesign | 31 | Grafică și design publicitar |
| PC Market | 47 | Revista PC Market |
| Best Computers | 84 | Jocul Theme Park World |

Adrese utile

| | | |
|--------------------|--|------------------------|
| Mediasat | Bd. Ferdinand nr. 99 București | 20.50.650 |
| Kappa | Bd-ul Națiunilor Unite 8, Bl. 104, sc. 3, Et. 1, București | 336.57.61 |
| Softnet | Cal. Floreasca 167, București | 230.73.60 |
| Best Computers | Bd. Elisabeta, București Pasajul Lipscani | 314.76.98 310.28.32 |
| Microsoft | - | 210.43.93 |
| Sony Overseas | - | 224.47.10 |
| Flamingo Computers | Bd. N. Titulescu 121 Cal. Dorobanților 132 | 231.04.32 222.63.36 |
| Monosit | - | 330.23.75 |
| KTech | Bd. Nicolae Titulescu nr. 64, București | 222.20.36 |
| Ubisoft | Bd. Primăverii 51, sector 1 | 231.67.69 |
| ICG | - | 221.73.43 |

Imagini & grafică

Atenție! Dacă ați realizat imagini deosebite cu orice program de grafică existent și doriți să le vedeți în paginile revistei la viitoarea rubrică dedicată creațiilor cititorilor, trimiteți această imagine pe adresa redacției, pe o disketă. Poza poate să fie în orice format , jpeg, tiff, bmp însă salvată la calitate maximă. Materialele sau manuscrisele expediate devin proprietatea editurii.

V-AȚI SĂTURAT DE PROMISIUNI?
IATĂ ATUNCI O CERTITUDINE:

1

JOC ORIGINAL GRATUIT
pentru fiecare abonat pe 12 luni!



abonamentul ce dă senzații tari buzunarului tău!



Parcul tău de distracții

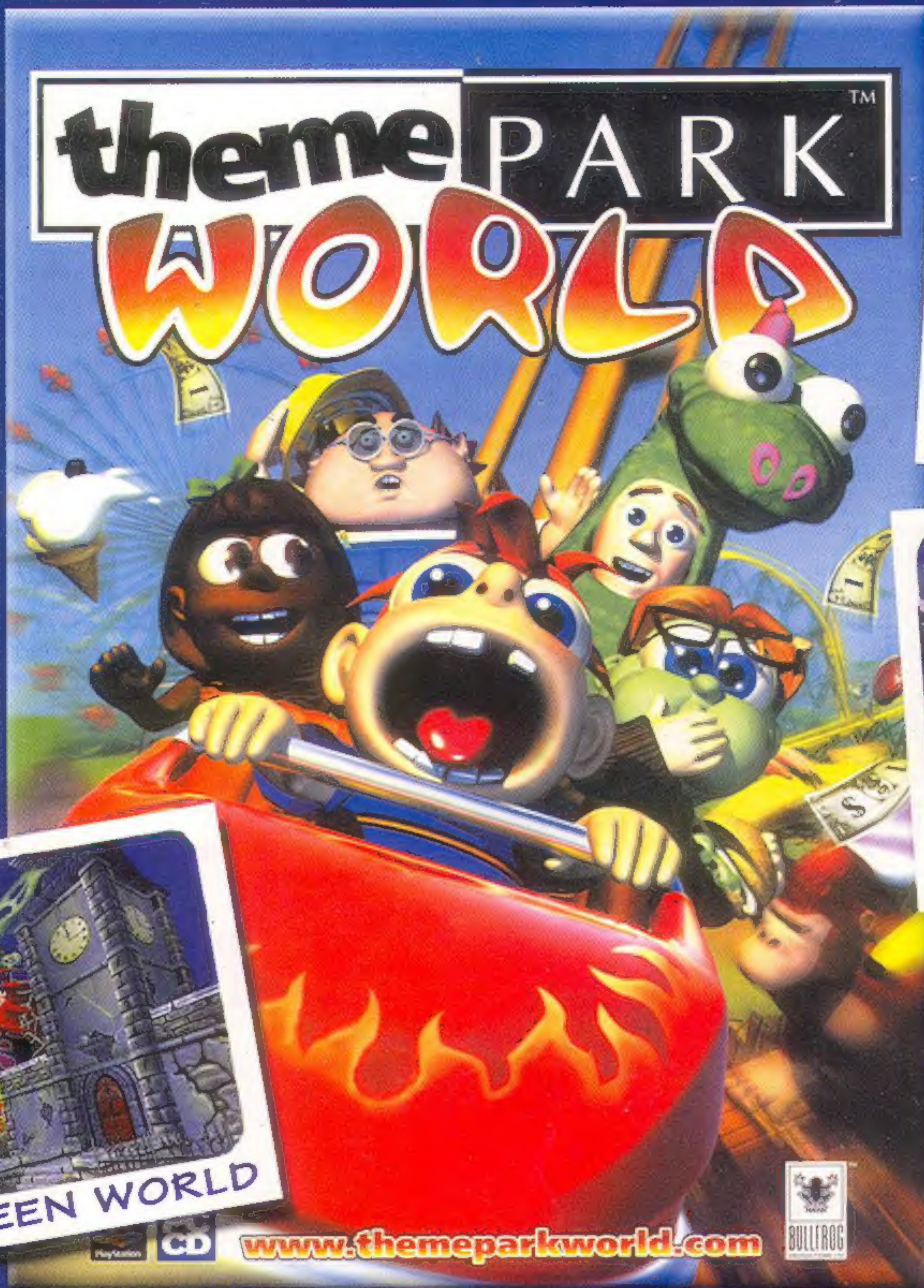
un nou joc de la Bullfrog ce-ți pune imaginația la contribuție

25,5 \$

prețul nu include TVA

Esti proprietarul unui parc de distracții. Tu stabilești totul: prețul de intrare, ce distracții vei oferi clienților, pe cine vei angaja, pe cine vei da afară.

Vei construi un parc pe gustul tău. Vei construi magazine și aparate de tot felul. Te vei umple de bani și te vei distra grozav. Te vei putea da în aparatele construite de tine. Vei putea trimite vederi din parcul tău, prin e-mail, prietenilor tăi, iar dacă te simți în stare îți poți publica on line parcul pe site-ul Bullfrog. Toți îți vor vizita parcul, așa cum și tu poți vizita parcurile altora.



Cutie și manual în limba română

Jocul se găsește în magazinele Best Computers și la distribuitorii autorizați

Best Computers este importator și distribuitor al jocurilor de la Electronic Arts (Electronic Arts, EA Sports, Origin, Maxis, Westwood, Virgin, MGM, Bullfrog, Jane's, Accolade, Novalogic, Delphine, Fox, Dreamworks)

magazinul tău de calculatoare

Magazin: Bd. Elisabeta (fost Kogălniceanu) nr.5
București, tel: 01-314.76.98 fax: 01-314.76.99
Magazin: Pasajul Pietonal Lipscani (Bd. I.C. Brătianu)
București, tel: 01-310.28.32
e-mail: best@fx.ro www.bestcomputers.ro

best

computer